

# POWER PLAY

## SPIELAUTOMAT FREI HAUS

GRADIUS III: GEWINNT  
DAS ARCADE-ORIGINAL

## TRAUMHAFT

FEINES FANTASY-  
ADVENTURE:  
WONDERLAND

## EXKLUSIV

• FLOOD • MASTER BLAZER  
• POWERMONGER



# LOST PATROL



ocean



# Sommerfische

**W**ährend Ihr Euch am Strand aalt und eine neue Schicht Sonnenöl appliziert, wischen sich die **POWER-PLAY**-Redakteure den Schweiß von der Stirn. Die Hitze stammt weniger aus direkter Sonnenbestrahlung, sondern mehr von der frisch eingebrochenen Hitzewelle, die nicht einmal vor dem tiefen Keller Halt macht. Der Satz "Über einem Artikel brüten" hat eine völlig neue Bedeutung erlangt...



Ein Tritt, ein Schlag:  
Die Budokaner stürmen  
die Redaktion.



Gruppenfoto mit  
der Redaktion:  
Noch wird  
gelächelt...

**H**eiß ging's auch Mitte des Monats in der **POWER-PLAY**-Redaktion zu. Es wurde geworfen, getreten und gehebelt, daß es eine wahre Freude war. Grund für diesen sportlichen Wettkampf war die Vorausscheidungsrunde des Budokan-Wettbewerbs. Drei Bewerber traten an, um sich gemäß der Regeln zu messen. Neben dem schweißtreibenden Joystick-Geknirsche gab's Zeit für ein Gruppenfoto mit der Redaktionsmannschaft.

**W**o ist Rietberg? Dort, wo Westfalen am westfäligsten ist, glückliche Pferde auf saftigen Wiesen weiden und United Software (Ex-Ariolasoft) seine Zelte aufgeschlagen hat. Der eigenwillige Standort verursacht so manchem willigen Besucher Strapazen. Als bei einer Vorführung von neuen U.S. Gold-, Accolade- und Storm-Spielen Product Manager und Pressevertreter aus allen Himmelsrichtungen gen Rietberg zogen, wirkten insbesondere die englischen Gäste leicht angeknittert: Von London ging's mit dem Flieger zunächst nach



Wo in aller Welt ist  
Rietberg?

Hannover, von da aus mit dem Wagen zu United Software (gut 100 Kilometer Entfernung). Wohl dem, der von München aus startet: Mit einem rassigen Propellerflieger (den Chuck Yeager sicher gerne mal ausprobieren würde) geht's zum trauten Flughafen Paderborn, der Rietberg um einiges näher ist als Hannover. Die Ausbeute des Besuchs reichert den Aktuell-Teil dieser Ausgabe an.

**W**ährenddessen organisierte Action-Freak Martin einen kompletten Arcade Spielautomaten für die Redaktion. Das Gerät wurde schon beim ersten Test stark beansprucht, als die "Paradius"-Platine in der Redaktion eintraf. Die Arbeit ruhte ein paar Tage. Genauer über die Veräppelung des Klassikers "Nemesis" lest Ihr auf Seite 130.



Hier steht ein  
Grund,  
keine Artikel  
zu schreiben...

Bis zur nächsten Ausgabe

Euer

Power-Play-Team



**30** Neue Perspektiven im Golfsport: "PGA-Tour Golf"



**24** Spezialfahrzeuge der neuen Sportart 3037: Rotofoils in "Masterblazer"



## Unter der Lupe

Drachentöter aufgefäßt:  
Der große Rollenspiel-Ver-  
gleichstest ist da 108

## Computerspiele-Tests

PGA Tour Golf	30
Kick Off II	32
Football World	33
Oriental Games	37
Viking Child	37
Flood	40
Emerald Mine III	41
Tangram	42
Titano	42
Unreal	44
Damokles	94
Thunderstrike	96
Dark Sat	96
Carmen Sandiego	97
Theme Park Mystery	97
Guns & Butter	98
Circuit's Edge	100
Rorkes Drift	100

## Aktuell

- Schnipsel aus der Software-Szene 8
- Schlachtbefehl: Der langsameste Nachfolger zu Carrier Command ist da — "Battle Command" 14
- Grafikgrusel in 3D: "Duster" von Mirrorsoft 16
- Aus gleichem Holz: "Powermonger", das neue Spiel der Populous-Macher 19
- Zum Nachspieler: Alice in "Wonderland" 20
- "Vaxine", der E-Motion-Nachfolger 22
- Ballblazer aufgepeppt: Das 16-Bit-Spiel "Masterblazer" 24

## Story

- Gegen den Strom: Die Software-Firma "Color Dreams" liefert Spiele für NES 129
- Konami: Der Deutschland-Star 118

## Rubriken

- So bewerten wir 6
- Software-Charts und Hitparaden 26
- Gewinnt einen Automaten von Konami: Gradius 3 28
- Crème de la crème 52
- Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico-Wettbewerb 46
- Ever Forum: Clubecke 48
- High Score: Hall of Fame 46
- Lesertreffe 50
- Impressum 68
- Starkiller 86
- Neues aus der Comicszene 88
- Musik, Bücher, Filme 132
- Inseratenverzeichnis 117
- Vorschau auf die kommende Ausgabe 134

9





**130** Eisenhart und nahkampfgestählt:  
Die Anti-Terror-Einheit in "Thunderfox"



**96** Neue Instruktionen  
bei "Thunderstrike"

## Kurztests

Might & Magic, Ultima V	103
Police Quest II, Red Storm Rising	103
Neuromancer, Camelot	103
Loom, Black Out	103
Xenomorph, Sim City	104
Turn It, Silver Blade	104
Skie or Die, Klax	104
Turn It, Berlin 1948	104

## Videospiele-Tests

Hurricane	119
Thunderforce III	120
Ghostbusters	121
Columns	122
Shanghai II	122
Puzznic	123
Dondokodon	125
Download	125
Super Star Soccer	125
Veigues Tactical Fighter	126
Freedom	126
Crystal Mines	127

## Kurztests Videospiele

Gauntlet III, Kikikalkai	128
Golf, Qix	128
Pitman, Boxing	128

## Automatenspiele- Tests

Arcade-Neuheiten des Monats 130

## Power-Tips

Ultima VI	54
Castle Master	55
Midwinter	58
Italy 1990	58
Camelot	58
Tower of Babel	59
Pirates	59
Space Quest III	60
Dragonflight	61
Police Quest II	66
Iron Lord	67
Mechwarrior	69
Deathtrack	69
Trucking	69

POKE-Ecke: Turrican, Astro  
Marine Corps, Starflight I, Klax,  
Bombuzal, Spherical, Roller  
Coaster Rumbler

Dr. Bobo antwortet:  
Police Quest II, Drakkhen,  
Enchanter

F-16 Combat Pilot, Star-  
flight II, Rock'n Roll,  
Ultima V

## Videospiele-Tips

California Games, Zoom, Splatterhouse, Formation Soccer, Cybercore	72
Kid Icarus, Super Shinobi, Blue Lightning	73
Thunderforce III	74
Boxxle, Metal Gear, Navy Blue, Golden Axe, PC-Gengin	75
Puzzle Road, Chips Challenge	76
Castlevania, Trojan, Track & Field II	77

## Clue-Books

Might & Magic II	78
Gral gesucht: Camelot	81

■ Tippthemen

90

# DIE WERTUNGEN

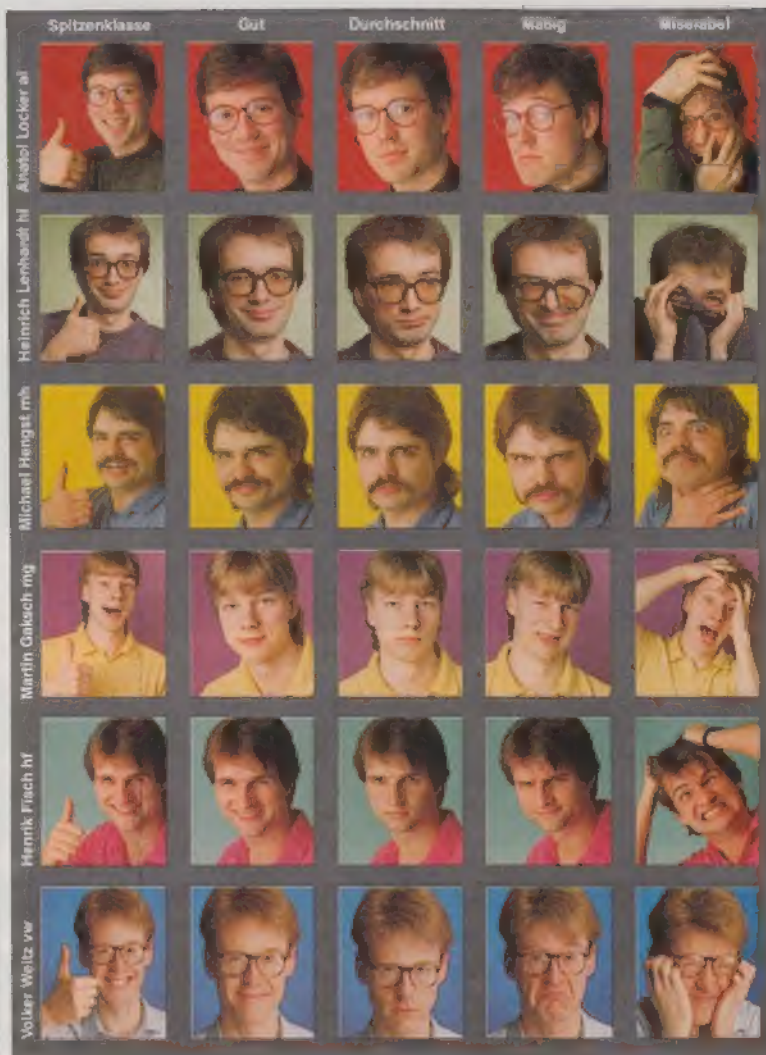
Hits, Flops, Zahlen und Gri-massen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der **Grafik**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **Sound** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleichen.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) sieht man ein Bild von dem/den



Redakteuren, die das Spiel getestet haben. Ihr Miene-spiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus: Grafik-, Sound- und **POWER-WERTUNG** werden von der gesamten Redaktion bestimmt.

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir eine Standard-Übersicht entwickelt: In unserem Wertungs-kasten findet Ihr folgende Angaben:

- 1 — Die Softwarefirma, die das Spiel veröffentlicht hat.
- 2 — Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").
- 3 — Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.
- 4 — Die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird dies extra im Text erwähnt.
- 5 — Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-

DOS-PCs bewerten wir den AdLib-Sound, wenn keiner vorhanden, den PC-Pieper.

6 — Die wichtigste Wertung: Der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.

7 — In dieser Spalte findet Ihr den Computertyp inklusive der **POWER-WERTUNG** für diese Version.

8 — Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (die Software-Firma will eine Umsetzung her-



# STECK BRIEF

Hersteller: Electronic Arts, Genre: Simulation  
 Grafik: 88%, Sound: 83%, Spiel: 86%  
**MS-DOS** Zirkel-Preis: 120 Mark  
**POWER-WERTUNG: 86%**  
**ATARI ST** nicht geplant  
**AMIGA** nicht geplant  
**64** nicht geplant

Oben ist ein Muster des **POWER PLAY**-Steckbriefs abgebildet. Die genauen Erklärungen zu den Punkten 1 bis 8 findet ihr im Text auf diesen beiden Seiten.

ausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das **POWER PLAY**-Prädikat und die **POWER PLAY**-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Ihr könnt sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die **POWER PLAY**-

Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen.

hlal/mg

## Software-Liebliche

Momentan spielt...

### ...Martin Gaksch

"Thunderforce III" (Mega Drive), "Superstar Soldier" (PC-Engine), Klax (alle Systeme)

### ...Michael Hengst

"Flood" (Atari ST), "Thunderforce III" (Mega Drive), "Shanghai II" (PC-Engine)

### ...Heinrich Lenhardt

"PGA Tour Golf" (MS-DOS), "Secret of the Silver Blades" (MS-DOS), "Tennis" (Game Boy)

### ...Anatol Locker

"Puzznic" (PC-Engine), "Darmokles" (Atari ST), "Railroad Tycoon" (MS-DOS)

### ...Volker Weitz

"Golf" (Game Boy), "Champions of Krynn" (MS-DOS), "Imperium" (Amiga)

## C64

ADDIDAS (CHAMPIONSHIP FOOTBALL DT. 47,90  
 ALL TIME FAVORITES 49,90  
 AMERICAN DREAMS DT. 39,90  
 ATOMIC ROBOTIK DT. 39,90  
 ATOMIX 37,90  
 BACK TO THE FUTURE 2 DT. 39,90  
 BLOODMONEY 39,90  
 BLOODWYCH DT. 39,90  
 CASTLE MASTER DT. 37,90  
 CHAMPIONS OF KRYNN DT. 39,90  
 CRACKDOWN DT. 37,90  
 CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 39,90  
 DEFENDER OF THE EARTH DT. 49,90  
 DIE HARD 39,90  
 DRAGONS OF FLAME DT. 39,90  
 DYNASTY WARS 49,90  
 EDITION ONE DT. 49,90  
 EMILYN HUGHES SOCCER 24,90  
 ESCAPE FROM PLANET OF ROB. M. DT. 39,90  
 F4 TORCAT 39,90  
 F4 COMBAT PILOT DT. 47,90  
 FUMOS QUEST DT. 39,90  
 FOOTBALLMANAGER WORLD CUP ED. 29,90  
 GREAT COURTS DT. 39,90  
 HANNAH 39,90  
 HURRICANES COMPLICATION DT. 39,90  
 IMPERIAL 39,90  
 INTERNATIONAL 3D TENNIS 39,90  
 KICK OFF 2 DT. 39,90  
 KICK OFF 3 DT. 39,90  
 KLAX 39,90  
 MANCHESTER UNITED DT. 39,90  
 MIGHT & MAGIC 2 49,90  
 MILESTONES DT. 39,90  
 OLYMPIA 39,90  
 OLYMPIA 2 39,90  
 OLYMPIA 3 39,90  
 OLYMPIA 4 39,90  
 OLYMPIA 5 39,90  
 OLYMPIA 6 39,90  
 OLYMPIA 7 39,90  
 OLYMPIA 8 39,90  
 OLYMPIA 9 39,90  
 OLYMPIA 10 39,90  
 OLYMPIA 11 39,90  
 OLYMPIA 12 39,90  
 OLYMPIA 13 39,90  
 OLYMPIA 14 39,90  
 OLYMPIA 15 39,90  
 OLYMPIA 16 39,90  
 OLYMPIA 17 39,90  
 OLYMPIA 18 39,90  
 OLYMPIA 19 39,90  
 OLYMPIA 20 39,90  
 OLYMPIA 21 39,90  
 OLYMPIA 22 39,90  
 OLYMPIA 23 39,90  
 OLYMPIA 24 39,90  
 OLYMPIA 25 39,90  
 OLYMPIA 26 39,90  
 OLYMPIA 27 39,90  
 OLYMPIA 28 39,90  
 OLYMPIA 29 39,90  
 OLYMPIA 30 39,90  
 OLYMPIA 31 39,90  
 OLYMPIA 32 39,90  
 OLYMPIA 33 39,90  
 OLYMPIA 34 39,90  
 OLYMPIA 35 39,90  
 OLYMPIA 36 39,90  
 OLYMPIA 37 39,90  
 OLYMPIA 38 39,90  
 OLYMPIA 39 39,90  
 OLYMPIA 40 39,90  
 OLYMPIA 41 39,90  
 OLYMPIA 42 39,90  
 OLYMPIA 43 39,90  
 OLYMPIA 44 39,90  
 OLYMPIA 45 39,90  
 OLYMPIA 46 39,90  
 OLYMPIA 47 39,90  
 OLYMPIA 48 39,90  
 OLYMPIA 49 39,90  
 OLYMPIA 50 39,90  
 OLYMPIA 51 39,90  
 OLYMPIA 52 39,90  
 OLYMPIA 53 39,90  
 OLYMPIA 54 39,90  
 OLYMPIA 55 39,90  
 OLYMPIA 56 39,90  
 OLYMPIA 57 39,90  
 OLYMPIA 58 39,90  
 OLYMPIA 59 39,90  
 OLYMPIA 60 39,90  
 OLYMPIA 61 39,90  
 OLYMPIA 62 39,90  
 OLYMPIA 63 39,90  
 OLYMPIA 64 39,90  
 OLYMPIA 65 39,90  
 OLYMPIA 66 39,90  
 OLYMPIA 67 39,90  
 OLYMPIA 68 39,90  
 OLYMPIA 69 39,90  
 OLYMPIA 70 39,90  
 OLYMPIA 71 39,90  
 OLYMPIA 72 39,90  
 OLYMPIA 73 39,90  
 OLYMPIA 74 39,90  
 OLYMPIA 75 39,90  
 OLYMPIA 76 39,90  
 OLYMPIA 77 39,90  
 OLYMPIA 78 39,90  
 OLYMPIA 79 39,90  
 OLYMPIA 80 39,90  
 OLYMPIA 81 39,90  
 OLYMPIA 82 39,90  
 OLYMPIA 83 39,90  
 OLYMPIA 84 39,90  
 OLYMPIA 85 39,90  
 OLYMPIA 86 39,90  
 OLYMPIA 87 39,90  
 OLYMPIA 88 39,90  
 OLYMPIA 89 39,90  
 OLYMPIA 90 39,90  
 OLYMPIA 91 39,90  
 OLYMPIA 92 39,90  
 OLYMPIA 93 39,90  
 OLYMPIA 94 39,90  
 OLYMPIA 95 39,90  
 OLYMPIA 96 39,90  
 OLYMPIA 97 39,90  
 OLYMPIA 98 39,90  
 OLYMPIA 99 39,90  
 OLYMPIA 100 39,90

## Disk

688 ATTACK SUBMARINE 65,90  
 AMIGA GAME CREATOR 109,90  
 ANARCHY 49,90  
 ATOMIX 54,90  
 B.A.T. 72,90  
 BACK TO THE FUTURE 2 72,90  
 BERLIN EAST vs BERLIN WEST DT. 64,90  
 BLADE WARRIOR 59,90  
 BLOODMONEY 59,90  
 BLOODWYCH 59,90  
 BUDOKAI DT. 65,90  
 CADREYER 65,90  
 CANNON SAN DIEGO DT. 72,90  
 CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1MB 64,90  
 CODENAME: KEMAN 1 MB 59,90  
 COMBO RACER DT. 59,90  
 CONQUEST OF CAMELOT 1 MB 59,90  
 CRACKDOWN 59,90  
 CURSE OF THE EARTH 59,90  
 CYBERWARRIOR DT. 72,90  
 DYNASTY WARS 59,90  
 EMILYN HUGHES INT. SOCCER 59,90  
 ESCAPE FROM PLANET 59,90  
 F4 19-THILL FIGHTER DT. 69,90  
 F4 COMBAT PILOT 64,90  
 FUMOS QUEST 59,90  
 FOOTBALLMANAGER W. CUP E. 54,90  
 FULL METAL PANTALON 65,90  
 GHOST V GOLIATH DT. 49,90  
 HERCULES QUEST 59,90  
 HURRICANES COMPLICATION DT. 59,90  
 IMPERIAL 59,90  
 INDIANA JONES 3 ADV. DT. 59,90  
 INTERNATIONAL 3D TENNIS DT. 59,90  
 IT CAME FROM THE PLANET 74,90  
 IT CAME FROM THE PLANET 1 MB DT. 39,90  
 KICK OFF 2 DT. 59,90  
 KICK OFF 3 DT. 59,90  
 KLAX 49,90  
 KNIGHTS OF CHRYSTALLION 69,90  
 LAST NINJA 2 39,90  
 LEGEND OF FARGAL DT. 59,90  
 LESURE SUIT LARRY 3 89,90  
 LION OF THE NORTH 59,90  
 LOST OUTCHMAN 59,90  
 LOST PATROL DT. 59,90  
 MANCHESTER UNITED DT. 59,90  
 MANHUNTER SAN FRANCISCO 74,90  
 MATRIX MARAUDERS 59,90  
 MEINER DT. 64,90  
 MIGHT & MAGIC 2 69,90  
 NICHOM 65,90  
 NEW YORK WARRIORS 1 MB 79,90  
 OPERATOR 59,90  
 P.W.B. 59,90  
 PRATES DT. 59,90  
 PLAYER MANAGER DT. 49,90  
 POPULUS 64,90  
 POPULUS DATA DISK DT. 39,90  
 POLICE QUEST 2 59,90  
 PROJECTILE DT. 59,90  
 Q & A TEAM FORD DT. 59,90  
 RAINBOW ISLAND DT. 59,90  
 RESOLUTION 101 59,90  
 RISK 59,90  
 ROTOR 59,90  
 ROTOR 2 59,90  
 ROTOR 3 59,90  
 SHADOW WARRIORS 49,90  
 SIM CITY DT. 72,90  
 SIM CITY TERRAIN EDITOR DT. 39,90  
 SIM FREED DT. 69,90  
 SKATE WARS DT. 69,90  
 SKIDZ 59,90  
 SLY 59,90  
 SLY 2 59,90  
 SLY 3 59,90  
 STARLIGHT 59,90  
 STORM ACROSS EUROPE 74,90  
 SWORD OF ADARACH 59,90  
 TENAGE MUTANT 59,90  
 THE PLAGUE 59,90  
 THE PRINCE 59,90  
 THE PRINCE OF PERSIA 59,90  
 TOWER PIRA 59,90  
 THE TRAP 59,90  
 TURKISH 59,90  
 TV-SPORTS BASKETBALL DT. 74,90  
 ULTIMA 79,90  
 UNREAL DT. 79,90  
 VENUS FLY TRAP 54,90  
 VIKING CHILD 39,90  
 WAREHEAD DT. 59,90  
 WESTPHASER DT. 59,90  
 WINDWALKER 59,90  
 WINDWALKER 2 74,90  
 WORLD BOXING MANAGER 49,90

## ST AMI

ADDIDAS (CHAMPIONSHIP FOOTBALL DT. 47,90  
 ALL TIME FAVORITES 49,90  
 AMERICAN DREAMS DT. 39,90  
 ATOMIC ROBOTIK DT. 39,90  
 ATOMIX 37,90  
 BACK TO THE FUTURE 2 DT. 39,90  
 BLOODMONEY 39,90  
 BLOODWYCH DT. 39,90  
 CASTLE MASTER DT. 37,90  
 CHAMPIONS OF KRYNN DT. 39,90  
 CRACKDOWN DT. 37,90  
 CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 39,90  
 DEFENDER OF THE EARTH DT. 49,90  
 DIE HARD 39,90  
 DRAGONS OF FLAME DT. 39,90  
 DYNASTY WARS 49,90  
 EDITION ONE DT. 49,90  
 EMILYN HUGHES SOCCER 24,90  
 ESCAPE FROM PLANET OF ROB. M. DT. 39,90  
 F4 TORCAT 39,90  
 F4 COMBAT PILOT DT. 47,90  
 FUMOS QUEST DT. 39,90  
 FOOTBALLMANAGER WORLD CUP ED. 29,90  
 GREAT COURTS DT. 39,90  
 HANNAH 39,90  
 HURRICANES COMPLICATION DT. 39,90  
 IMPERIAL 39,90  
 INTERNATIONAL 3D TENNIS 39,90  
 KICK OFF 2 DT. 39,90  
 KICK OFF 3 DT. 39,90  
 KLAX 39,90  
 MANCHESTER UNITED DT. 39,90  
 MIGHT & MAGIC 2 49,90  
 MILESTONES DT. 39,90  
 OLYMPIA 39,90  
 OLYMPIA 2 39,90  
 OLYMPIA 3 39,90  
 OLYMPIA 4 39,90  
 OLYMPIA 5 39,90  
 OLYMPIA 6 39,90  
 OLYMPIA 7 39,90  
 OLYMPIA 8 39,90  
 OLYMPIA 9 39,90  
 OLYMPIA 10 39,90  
 OLYMPIA 11 39,90  
 OLYMPIA 12 39,90  
 OLYMPIA 13 39,90  
 OLYMPIA 14 39,90  
 OLYMPIA 15 39,90  
 OLYMPIA 16 39,90  
 OLYMPIA 17 39,90  
 OLYMPIA 18 39,90  
 OLYMPIA 19 39,90  
 OLYMPIA 20 39,90  
 OLYMPIA 21 39,90  
 OLYMPIA 22 39,90  
 OLYMPIA 23 39,90  
 OLYMPIA 24 39,90  
 OLYMPIA 25 39,90  
 OLYMPIA 26 39,90  
 OLYMPIA 27 39,90  
 OLYMPIA 28 39,90  
 OLYMPIA 29 39,90  
 OLYMPIA 30 39,90  
 OLYMPIA 31 39,90  
 OLYMPIA 32 39,90  
 OLYMPIA 33 39,90  
 OLYMPIA 34 39,90  
 OLYMPIA 35 39,90  
 OLYMPIA 36 39,90  
 OLYMPIA 37 39,90  
 OLYMPIA 38 39,90  
 OLYMPIA 39 39,90  
 OLYMPIA 40 39,90  
 OLYMPIA 41 39,90  
 OLYMPIA 42 39,90  
 OLYMPIA 43 39,90  
 OLYMPIA 44 39,90  
 OLYMPIA 45 39,90  
 OLYMPIA 46 39,90  
 OLYMPIA 47 39,90  
 OLYMPIA 48 39,90  
 OLYMPIA 49 39,90  
 OLYMPIA 50 39,90  
 OLYMPIA 51 39,90  
 OLYMPIA 52 39,90  
 OLYMPIA 53 39,90  
 OLYMPIA 54 39,90  
 OLYMPIA 55 39,90  
 OLYMPIA 56 39,90  
 OLYMPIA 57 39,90  
 OLYMPIA 58 39,90  
 OLYMPIA 59 39,90  
 OLYMPIA 60 39,90  
 OLYMPIA 61 39,90  
 OLYMPIA 62 39,90  
 OLYMPIA 63 39,90  
 OLYMPIA 64 39,90  
 OLYMPIA 65 39,90  
 OLYMPIA 66 39,90  
 OLYMPIA 67 39,90  
 OLYMPIA 68 39,90  
 OLYMPIA 69 39,90  
 OLYMPIA 70 39,90  
 OLYMPIA 71 39,90  
 OLYMPIA 72 39,90  
 OLYMPIA 73 39,90  
 OLYMPIA 74 39,90  
 OLYMPIA 75 39,90  
 OLYMPIA 76 39,90  
 OLYMPIA 77 39,90  
 OLYMPIA 78 39,90  
 OLYMPIA 79 39,90  
 OLYMPIA 80 39,90  
 OLYMPIA 81 39,90  
 OLYMPIA 82 39,90  
 OLYMPIA 83 39,90  
 OLYMPIA 84 39,90  
 OLYMPIA 85 39,90  
 OLYMPIA 86 39,90  
 OLYMPIA 87 39,90  
 OLYMPIA 88 39,90  
 OLYMPIA 89 39,90  
 OLYMPIA 90 39,90  
 OLYMPIA 91 39,90  
 OLYMPIA 92 39,90  
 OLYMPIA 93 39,90  
 OLYMPIA 94 39,90  
 OLYMPIA 95 39,90  
 OLYMPIA 96 39,90  
 OLYMPIA 97 39,90  
 OLYMPIA 98 39,90  
 OLYMPIA 99 39,90  
 OLYMPIA 100 39,90

Andreas Albert & Partner  
 Legnitzerstr. 13  
 8038 Gröbenzell  
 Tel 08142/8273  
 Tel 08142/53912

\* BEI DRUCKLEGUNG NICHT NICHT LIEFERBAR \* Intum vorbehalten  
 Liste gegen frankierten Rückumschlag, Bitte Computerzeit angeben.  
 Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM, Vorkasse plus 5,50 DM, Ausland Eurocheck plus 10,00 DM



Das obige Symbol ist das heiß begehrte **POWER PLAY**-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die **POWER PLAY**-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.



Links sieht ihr den Stabhochsprung aus "Summer Games", rechts einen Schnappschuß von "Super Monaco Grand Prix" (Sega)

## Modul- Mehrkampf

Sega versorgt die Master-System-Besitzer in letzter Zeit auffallend oft mit sportlichen Modul-Neuheiten. Nach "World Games" und "California Games" ist der Ur-Vater von Epyx' "Games"-Serie angekündigt. "Summer Games" bietet fünf Disziplinen: Stabhochsprung, 100-Meter-Lauf, Schwimmen, Türmspringen und Gymnastik. Wenn diese Sportarten zu lasch sind, der darf sich am Steuer eines Formel-1-Wagens versuchen. "Super Monaco Grand Prix" unterscheidet sich allerdings etwas vom Automaten-Vorbild. Dank Reifen-, Motor- und Getriebeauswahl vor dem Start kommt eine taktische Note ins Rennen. Außerdem dürfen zwei Spieler auf geteilten Bildschirmen gleichzeitig antreten. Beide Module kosten um die 90 Mark und sollen im Oktober erscheinen. *mg*

## Kino & Kommerz

Gegen Ende des Jahres veröffentlicht Acclaim zwei heißersehnte Module für das Nintendo Entertainment System. "Total Recall" basiert auf dem gleichnamigen Science-Fiction-Thriller mit Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle, der gerade für neue Umsatzrekorde an den Kinokassen sorgt. In Deutschland läuft er unter dem Titel "Die totale Erinnerung". Das Spiel ist, ebenso wie das Vorbild, ziemlich actionlastig. Das Arnold-Sprite muß sich gegen aller-



Viel PS, überdimensionale Reifen: die "Bigfoots" unterwegs (Nintendo)



Das Arnold-Sprite im Zwiegespräch mit einem Fußgänger (Nintendo)

lei finstere Typen auf unterschiedliche Arten zur Wehr setzen.

Weniger schlagkräftig, dafür um so staubiger verrichten die "Bigfoots" ihren Dienst. Die in Amerika sehr beliebten, mit riesigen Reifen aufgemotzten Klein-Trucks, liefern sich heiße Wettrennen. Hindernisse werden schlichtweg überrollt — wozu hat man schließlich die überdimensionalen Reifen. Beide Module werden unter 100 Mark kosten und wahrscheinlich im November in Deutschland erscheinen. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. *mg*

## Stürmische Spiele

Über die kommenden Spiele der neuen Softwarefirma Storm, zu der das "Silkworm"-erprobte Programmiererteam Random Access gehört, haben wir Euch bereits in Ausgabe 7/90 erstmals informiert. Hier ein paar ergänzende Details: Die Automaten- Umsetzung "Saint Dragon" soll im September für Amiga, Atari ST und C 64 erscheinen. Wir konnten die Amiga- und C 64-Versionen schon einmal anspielen; beide sehen sehr erfreulich aus. Das vertikal scrollende Ballerspiel "Swiv" erscheint im Oktober für die gleichen Computer. Trotz verblüffender Ähnlichkeiten handelt es sich hier nicht um den offiziellen Nachfolger zu Silkworm. Das sollte der beinhalten Action (zwei Spieler gleichzeitig, viele Extras) aber keinen Abbruch tun. Das putzige Plattformspiel Rodland sowie das Autorennen "Big Run" sollen Anfang 1991 für Amiga, ST und C 64 herauskommen. Bei Big Run fährt Ihr bei sechs Etappen auf den

Spuren der berühmt-berüchtigten Rallye Paris—Dakar. Den Deutschland-Vertrieb der Storm-Spiele übernimmt übrigens United Software. *hl*

## Mythen- Hüpfer



Das neueste Werk von Steve "Goldrunner" Bak. Yolanda (ST)

Ein neues Plattformspiel für Amiga und Atari ST wird von Millenium angekündigt. In "Yolanda", dem offiziellen Nachfolger des C-64-Klassikers "Hercules", gilt es, die Taten des griechischen Helden zu vollenden. Yolanda, die Tochter des Herkules, ist von der Todesgöttin Hera verflucht worden. Nur wenn sie zwölf schwierige Aufgaben erfüllt, an denen schon ihr Vater zu knabbern hatte, kann sie ihre Freiheit zurückerlangen. Über 50 Level wollen in "Yolanda" bezwungen werden, das übrigens von Steve Bak programmiert wird. *vw*

## Titus-Trends

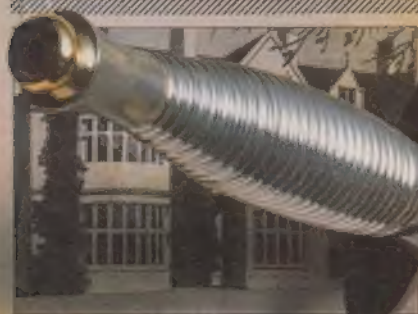
Es nimmt kein Ende: Titus' 3D-Actionspiele-Serie, die mit "Crazy Cars" begann, wird mit "Fire & Forget II" erneut fortgesetzt. 15 Musikstücke, 60 Gegner und Bonus-Level sollen das spielerisch ziemlich angestaubte Action-Spektakel aufmetzen. Außerdem hat sich Titus den Vertrieb von Disney Software gesichert. Im Oktober soll das Arcade-Adventure "Dick Tracy" (der Kinofilm startet in absehbarer Zeit mit Madonna in der Hauptrolle), im November das Action-Adventure "Duck Tales" und im Februar '91 schließlich das 3D-Actionspiel "Arachnophobia" erscheinen. *mg*



WIR LIEFERN DEN SCHAUPLATZ DES  
VERBRECHENS, SIE MÜSSEN DEN MORD LÖSEN!!

# MURDER!

19TH JUNE 1941



## 'GHASTLEY MANOR' THE LOCATION OF HORRIFYING HOMICIDE

Police have today been informed of the murder of Mr Charles Innes, aged 46, an attorney from Bar-

rington, W. Sussex. It is believed Mr Innes was stabbed to death at the home of Mrs Audrey

Broom-Hall, actress & widow of the famous film actor Sebastian Broom-Hall; who was holding a cocktail party for the rich & famous. As one of the guests Lord Alfred Andrews has taken it upon himself to keep order at Ghastley Manor, he is questioning Mr Larry Glover, the prominent political figure & Dr Victor Jones; Mr Scotland Yard have yet to reach the scene of the crime, but they are estimated to arrive at approximately 10pm - 2 hours after the crime was discovered.



## DISTINGUISHED PEER HAS 2 HOURS TO FIND THE KILLER...

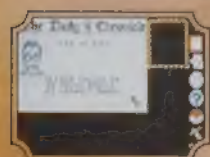
Lord Alfred Andrews has only 2 hours to try and solve the murder of Mr Charles Innes who was attending a cocktail party at 'Ghastley Manor'. He reports, "Things are not quite as I initially thought. The guests are entwined with love affairs, disputes over inheritance & outbursts of jealous rage."

*Investigations continue.*



## THE SCENE OF THE HORRENDOUS CRIME!

**U.S. GOLD**  
Purveyors of  
Fine Quality &  
Original Software



IBM 64 GS



Atari ST

- Fast 3 Millionen einzigartige Morde liefern unbeschränkte Spielmöglichkeiten
- Rote Heringe liegen an jeder Straßenecke, um Sie von der Spur abzulenken
- Vollständige Zeiger-Kontrolle
- 4 Schwierigkeitsstufen - von Neuling bis zum Superschmüller
- Über 20 mögliche Mordtaten
- Möglichkeit, Fingerabdrücke zu nehmen und zu identifizieren
- Das Notizbuch des Schnüfflers hilft Ihnen automatisch bei der Entscheidungsfindung



U.S. Gold Ltd., Units 2,3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Tel. 021 625 3388

IBM 64 128 Diskette • Atari ST • Amiga  
MS PC - DOS Kompatibel

© 1990 U.S. Gold Ltd. Alle Rechte vorbehalten.



IBM PC-EGA



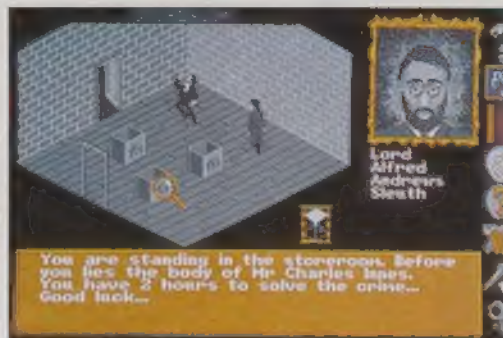
Amiga



Große Flieger, viel Bumm-Bumm: U.N. Squadron beschert dem Feuerknopf Schwerstarbeit (Arcade)

## Squadron-Invasion

Die Bande zwischen Softwarehaus U.S. Gold und Automatenhersteller Capcom erweist sich als fruchtbar: Kaum ist der etwas zähe "Black Tiger" verdaut, naht mit "U.N. Squadron" schon die nächste Umsetzung eines Capcom-Spielhallentitels. Die Hintergrundgeschichte dieses horizontal scrollenden Fluges-Ballerspiels nimmt Rücksicht auf die neue, verbesserte weltpolitische Lage: Ein Krieg droht nicht zwischen den Supermächten, sondern im Mittleren Osten. Skrupellose Waffenhändler schüren als umsatzfördernde Maßnahme die Streitigkeiten zwischen Ländern, deren Verhältnis zueinander nicht über die Güteklasse "apinnefeind" hinauskommt. Doch wie gut, daß es das U.N. Squadron gibt, eine Organisation, die sich die Erhaltung des Weltfriedens zum Ziel gesetzt hat. Kurioserweise besteht der einzige Weg, dies zu schaffen, darin, in diversen Levels jede Menge gegnerische Flieger und Panzer abzuschießen sowie fleißig Extras aufzusammeln, um die Feuerkraft zu stärken. Zwei Spieler können gleichzeitig in die Lüfte gehen; das "friedliche Kriegsspiel" soll demnächst für Amiga, ST und C 64 erscheinen. **hl**



Mördersuche in stilechtem Schwarzweiß (Amiga)

## Tatort Computer

Es war eine dunkle und stürmische Nacht. Eine Tür knarrte. Plötzlich fiel ein Schuß... Das nette Intro von U.S. Golds "Murder" (inklusive digitalisiertem Opferschrei, sehr beeindruckend) macht gleich klar, wo's im Spiel langgeht. Das Krimi-Adventure ist fast fertig und dürfte in der nächsten Ausgabe testreif sein. Die aktuelle Version, die wir begutachten konnten, enthält ein paar ungewöhnliche Ansätze. Jedes Spiel beginnt mit einem anderen Fall: Durch die zufällige Kombination von vier Schwierigkeitsgraden, Tat-

ort, Täter, Opfer, Mordwaffe und Motiv gibt es bis zu 3,5 Millionen Spielvarianten (wer die alle durchzockt, bekommt ei-



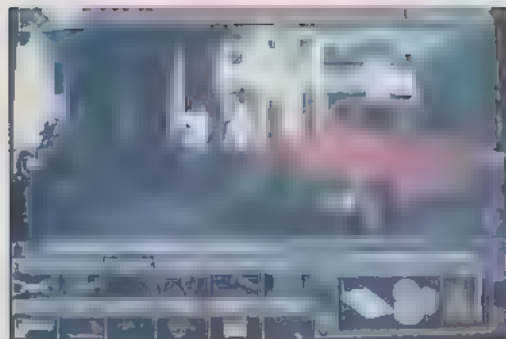
Rollenspielboom ohne Ende: diesmal mit Reline's "Fate"

nen Orden). Ihr steuert einen Delsktiv durch die Räume eines Hauses, in dem neben der Leiche noch allerlei andere Charaktere herumwuseln und Gegenstände herumliegen, die man auf Fingerabdrücke hin untersuchen kann. Durch das Zusammenklicken von Satzteilen stellt man listige Fragen ("Was wissen Sie über den Butler im Zusammenhang mit dem Revolver im Keller?"); die Antworten werden auf Wunsch in ein elektronisches Notizbuch eingetragen. Die Atmosphäre kommt Krimi-Klassikern à la Agatha Christie recht nahe. Murder erscheint im September für Amiga, Atari ST, C 64 (nur Diskette) sowie MS-DOS-PCs. **hl**

## Schicksals-schlag

Frohe Kunde für alle Helden und Zauberer. Das Hannoveraner Software-Haus Reline kündigt die Veröffentlichung eines neuen Rollenspiels an. "Gates of Dawn — Fate" ist, nach erster Sichtung, recht komplex und umfangreich. Insgesamt muß man zehn Städte und zwölf mehrstöckige Dungeons erforschen. Realitätsnähe wird dabei groß geschrieben. Mehr als 600 verschiedene Gegner sind zu bekämpfen — oder durch eifrige Konversation von den ehrlichen Absichten der Abenteurer zu überzeugen. Die Helden befahren mit Schiffen die Meere oder können eine geheimnisvolle Untergrundbahn besteigen. Amiga- und Atari ST-Besitzer sollten ein Auge auf dieses vielversprechende Spiel werfen, das im Herbst erscheinen wird. **vw**





Der Traumwagen in Digi-Pracht (Amiga)

## Einkaufs- bummel

In Gütersloh hat seit kurzem ein neuartiges "Einkaufszentrum" eröffnet. Auf riesigen 400 qm findet der Spiele-Freund alles, was das Herz begehrt. Das Laden-Lokal von Korona Soft bietet neben einer riesigen Auswahl an Computerspielen für alle populären Systeme genauso sämtliche Videospiel-Systeme inklusive Software an. Das Beste dabei: alles und jedes kann angefasst werden. Das geräumig und lauschig eingerichtete Geschäft lädt dazu an spielbereiten Computern und Videospielen ein. Den beliebten Spruch "Wir können das Programm leider nicht vorführen. Die Packung darf nicht geöffnet werden, soll man hier nicht hören." Außerdem gibt's jede Menge Telefonate und aktuelle CDs zu kaufen. Wer zufällig mal in Gütersloh ist, sollte auf einen Sprung bei Korona Soft vorbeischauen. mg

## Fatale Erbschaft

Mit "Fatal Heritage" kündigt die neue deutsche Firma De-la-Konzept ein vielversprechendes Adventure für den Amiga an. Der Erbonkel vermachte Euch eine tropische Plantage, auf der zu allem Überfließ ein sagenhafter Goldschatz versteckt sein soll. Leider kommt das wertvolle Testament abhandeln. Ihr macht Euch auf die weitweite Suche nach dem heißersehten Papier. Leider hat ein sudamerikanisches Gangsterkartell die gleiche Absicht. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt. Im komplett mit der Maus gesleuerten Abenteuer löst Ihr knifflige Rätsel, macht Ihr "Multiple-Choice", Konversation, legt Euch in Action-Sequenzen mit harten Mafia-Kütern an und sammelt fleißig Gegenstände. Fatal Heritage bietet über 10 MByte Grafik, wobei alles aus der Spieler-Perspektive dargestellt wird. vw



Einkaufs-Idylla: große Auswahl, viel Platz

# BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BONNICO-NEWS

**Wußten Sie,**

daß das Erfolgsspiel  
**"Rings of Medusa"**  
nun auch auf C-64 zu haben ist.  
In einer fantastischen  
Umsetzung und mit deutscher  
Anleitung...

...daß Starbyte einen neuen  
super Titel herausbringt:  
**"Invest"**, das packende Wirt-  
schaftsspiel für alle großen und  
kleinen J.R. Ewings, hähähä,  
natürlich mit deutscher Benutzer-  
führung und Anleitung...

...daß der Flugsimulator **"F-29"**  
eine 37seitige, ja **37seitige**  
Anleitung in deutscher Sprache  
hat, für ein perfektes  
Spielvergnügen...

**Für uns ist es eine  
Selbstverständlichkeit!**

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONNICO**-Spiele  
haben einen original  
**BONNICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden  
Sie diese Vorteile nicht!



Die Aufmachung erinnert an eine Simulation, doch bei "Operation Harrier" dominiert die Action (ST)



## Harrier-Halali

U.S. Gold wird im Frühjahr ein Actionspiel mit einer Prize-Flieger-Simulation veröffentlichen. Bei "Operation Harrier" steuert Ihr den gleichnamigen Senkrechtflyer in einer Vielzahl von Missionen im Einsatz gegen böse Feinde.

Erst bekommt man von einem knarzen Vorgesetzten den Auftrag erteilt, dann geht es ab in die Luft. Die Grafik bei der Ihr das Spielfeld von oben sieht, wird um der Harrier herumgeschrollt und erinnert nicht umsonst an das Actionspiel Rotox. Beide Titelsammeln vom gleichen Programmierer. *hi*

## Atom-Union

Das deutsche Software-Haus Blue Byte mischt dem nächsten Denkspiel-Genre kräftig mit. Ihr Beitrag mit dem Arbeitstitel Atomino hat trotz Namensverwandtschaft nichts mit Thomas Atomix gemeinsam. In diesem Spiel das

fu, alle populären Systeme im Herbst erscheinen soll, muß Ihr viele schiedenerwertige Atome so geschickt anordnen, daß kein Elektron mehr freier ist. Beim ersten Testspiel entpuppte sich das relativ innovative Spielprinzip als ziemlich fesselnd und sticht aus der Masse der Denkspiel-Neuheiten klar heraus. *mg*

## Elfen helfen

Von der englischen Software-Firma Hewson kommt in diesen Tagen ein neues Action-Adventure für den C 64 auf den Markt. In Deliverance der Fortsetzung von Stormlord muß man lebliche Elfen aus den Händen der bösen Königin



An Atomino dürfen selbst Chemie-Laien Gefahren finden (C 64)



Stormlord kämpft weiter, diesmal in Deliverance (C 64)

## Magische Fliege

In Electronic Arts' fantastisch angehauchtem 3D-Actionspiel Magic Fly schlüpft Ihr in die Rolle eines Piloten der Magic Fly Squadron, einer interstellaren Porzellantruppe. Eure Auf-

gabe ist die Verfolgung und Vernichtung einer außerirdischen, verheerenden Invasion. Hinter den Kontrollen eines rasend schnellen Gleiters freigt Ihr durch ein unterirdisches, 3D-Grafik dargestelltes Tunnelsystem und legt Euch mit über 30 verschiedenen Alien-Raumschiffen an. Natürlich könnt Ihr Eure Geier mit Extrawaffen aufrüsten, um

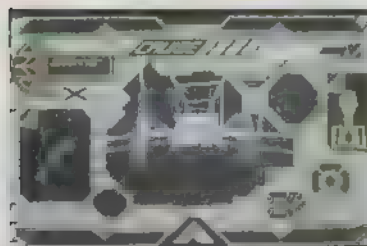
befreien. Die Reise führt durch hohen, lefe Bergwerke und geheimnisvolle Wälder. Wieder muß der Stormlord gegen Bogenschützen und Zombies antreten. Am Ende winkt sogar eine Audienz beim heiligen Petrus. Damit das Spiel nicht zu reiglos wird, halder, wndgele, ord vorher ausgiebig Gelegenheit, eine Menge Monster in die Hölle zu schicken. *vw*

## Self-Control

Die englische Programmiertruppe Core Design, bekannt durch Rick Dangerous und Switchblade, hat sich selbständig gemacht. Passend zur Jahrbuchreihe "Iskander" erscheinen die beiden ersten Core-Spiele unter dem eigenen Label.

Den Anfang macht das Science-Fiction-Rollenspiel "Corporation", das wir in der nächsten Ausgabe genauer unter die Lupe nehmen. Außerdem stellt Core das Action-Spektakel "Torvak - The Warrior" vor.

Das Szenario erinnert etwas an "Rastan Saga" oder "Legendary Axe", wurde allerdings mit Extras gewürzt. Ob

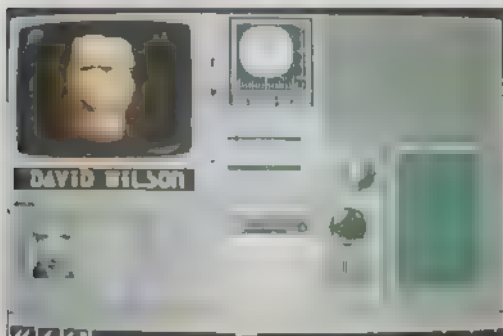


Gleich hab ich Dich im Fadenkreuz. Hohe 3D-Grafik bei Electronic Arts' "Magic Fly"





Eine elegante Schwert-Schwingung und schon ist der Weg frei (Amiga)



Eure Kommando-Zentrale bei dem SF-Rollenspiel "Corporation" von Core Design (Amiga)

Morgenstern, Strelitz oder  
Schwein in den fünf Levels  
von Hefe gut  
ge... von Anzahl und  
H... der meisten  
Gr... nicht zu unter-  
s... Programme  
sch... Amiga und  
An...

Die... in Deutschland  
hat... is united Software  
(ehemals Androsoft) übernom-  
men...



Alarmstufe rot (Amiga)

## Letzte Meldung:

■ Code Masters hat mit ISS-Records in Monchengladbach einen neuen deutschen Vertriebspartner gefunden. Drei C64-Spiele werden ab sofort auch auf Diskette erscheinen.

■ Domark veröffentlicht in Kürze das Spiel zum James Bond-Film "Der Spion, der mich liebte".

■ Rick Dangerous II kommt. Microstyle kündigt das Hit-Sequel für Oktober an.

# BONMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BONMICO-NEWS

**Wußten Sie,**

daß das Erfolgsspiel  
**"Rings of Medusa"**  
nun auch auf C-64 zu haben ist.  
In einer fantastischen  
Umsetzung und mit deutscher  
Anleitung...

...daß Starbyte einen neuen  
super Titel herausbringt:  
**"Invest"**, das packende Wirt-  
schaftsspiel für alle großen und  
kleinen J.R. Ewings, hähähä,  
natürlich mit deutscher Benutzer-  
führung und Anleitung ...

...daß der Flugsimulator **"F-29"**  
eine 37seitige, ja **37seitige**  
Anleitung in deutscher Sprache  
hat, für ein perfektes  
Spielvergnügen...

**Für uns ist es eine  
Selbstverständlichkeit!**

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONMICO**-Spiele  
haben einen original  
**BONMICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden  
Sie diese Vorteile nicht!



**W**er einen Computer hat und noch nichts von dem 3D-Spektakel "Carrier Command" gehört hat, muß wohl in Sibirien leben. Seit die erste Version dieses innovativen Strategiespiels 1988 erschien, trat Carrier Command seinen Siegeszug rund um die Welt an und wurde für fast alle Computer-Systeme umgesetzt. Kürzlich durften sich sogar Macintosh-Besitzer damit vergnügen.

Durch den Erfolg des Spiels Carrier Command wurde die Firma, die uns dieses Spiel bescherte, auf einen Schlag weltbekannt: Realtime Software. Dieser Name ist für viele inzwischen gleichbedeutend mit Qualität. Schon lange bevor Realtime mit Carrier Command berühmt wurde, arbeiteten die Jungs fleißig an ihrem Image. Realtime wurde 1984 von Ian Oliver, Andy Onions und Graeme Barr gegründet.



Treffen der Waffengiganten. Panzer vs Helikopter (MS-DOS/VGA)

# RASANTE REALITÄT MIT REALTIME'S BATTLE COMMAND

**Frisch aus England auf den deutschen Softwaretisch: "Battle Command" — der heißersehnte 3D-Knüller und offizielle "Carrier Command"-Nachfolger ist bald fertig.**



Der Blick aus dem Cockpit eines Supertanks (MS-DOS/VGA)

Alle drei waren zu dieser Zeit Informatikstudenten an der Leeds-Universität. Ihr erstes gemeinsames Projekt war das unvergessene "3D Tank Duel" auf dem Spectrum. Es folgten die Spiele "Star Strike" und die Fortsetzung "Star Strike 2". Im Auftrag von Renbrand wurden die dynamischen drei an-

schließend beauftragt, die Umsetzungen des 3D-Ballerspiels "Starglider" für den Spectrum, den Schneider CPC und den PCW 8256 (Schneider Joyce) zu schreiben. Auch die MS-DOS-Version des Klassikers "Elite" entstand in Zusammenarbeit mit Realtime. Schließlich folgte das legendä-

re Carrier Command mitsamt den Umsetzungen. Zusammen mit dem Team von Vector Grafik und Martin Day von Assembly Line brütete Realtime außerdem das Entwicklungssystem SNASM aus. Die Bedeutung von Realtime Software erkennt man auch daran, daß sie der erste offizielle eng-

lische Entwickler für das Sega Mega Drive sind. Umsetzungen vom 3D-Autorennen "Vehle" und die Panzersimulation "Abrams Battle Tank" sind für die Konsole in der Pipeline. Überraschenderweise beschäftigt sich Realtime nicht ausschließlich mit Spielen. Im Moment denkt jeder, der





Ein feindlicher Tank im Visier (MS-DOS/VGA)



Gegen zwei Feinde muß sich der "Battle Commander" eine trickreiche Taktik ausdenken (MS-DOS/VGA)



Welche Rakete nehme ich denn? (MS-DOS/VGA)

den Namen Realtime hört, automatisch an 3D-Spiele. Ich persönlich arbeite aber genauso gern an der Entwicklung neuer Programmertechniken und -Systeme, die das Leben für andere Programmierer leichter machen", meint Ian Oliver. Hardware- und Software-Design ist ebenfalls ein Fir-

menhobby. Mehrere Programmierer haben Elektronik studiert und basteln an den verschiedensten Ideen.

In Sachen Computer-Programmen werden demnächst zwei neue Spiele erscheinen. Über das 3D-Action-Adventure "Duster" berichten wir an anderer Stelle in dieser Ausgabe

Hier und jetzt wollen wir auf den Carrier Command-Nachfolger "Battle Command" eingehen, der von Ocean veröffentlicht wird. Allerdings wird sich Battle Command in einigen Punkten wesentlich vom Vorgänger unterscheiden. Zum einen ist Battle Command etwas actionistischer und zum anderen sind die verwendeten 3D-Routinen erheblich schneller. Das Entwicklungssystem von Carrier Command basierte noch auf einem 8-Bit-System und ist mittlerweile natürlich veraltet. Außerdem wurde das komplette Spielkonzept von Battle Command neu überdacht. Eigentlich sollte es vom Spielablauf dem "strategischen" Vorbild Carrier Command ziemlich ähneln. Carrier Command versetzt den Spieler mitten in eine komplette 3D-Welt. Dasselbe war auch bei Battle Command geplant. Man befindet sich auf einer Halbinsel und hat die Aufgabe, ein großes und mehrere kleine Zie-

le zu vernichten. Wer gewinnen will, muß eine langfristige Strategie aushecken und die Route zwischen verschiedenen Orten ausarbeiten. Schließlich reifte bei Realtime das Erkenntnis, daß viele Spieler eine so starke Betonung der Strategie Elemente relativ uninteressant finden könnten. Also wurde Battle Command zu einem Actionspiel mit mehreren Missionen umgestaltet. Der Spieler kontrolliert einen futuristischen Superpanzer, der mit vielen Extras wie Bomben, Raketen, Granatwerfern und Nachtradar verstärkt werden kann. Die Aufträge müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge absolviert werden und können meist frei ausgewählt werden. Für jeden Auftrag ist die richtige Bewaffnung des Panzers von entscheidender Bedeutung und oft ist es nötig, sich in einem Szenario die Waffen für die nächste Mission zu besorgen. Die ersten Aufträge werden ziemlich einfach sein. Alles was sich bewegt, muß abgeschossen werden. In späteren Szenarios so verspricht Ian, wird Battle Command erheblich komplexer sein. Anspruchsvolle 3D-Rätsel setzen ein ordentliches Maß an Kopfarbeit voraus.

Alle 3D-Objekte wurden zunächst auf Papier gezeichnet, dann durch die selbstprogrammierte "Object Definition Language" (ODL) in den entsprechenden Prozessor-Code umgesetzt. Fertig codiert und gezeichnet, werden alle Objekte durch einen speziellen Landschafts-Designer gejagt. Bäume, Straßen und Flüsse werden so auf der Szenario-Karte platziert und automatisch in feinstes 3D umgewandelt. Nach eventueller Nachpositionierung per Hand ist die zukünftige Spiel-Landschaft dann fertig.

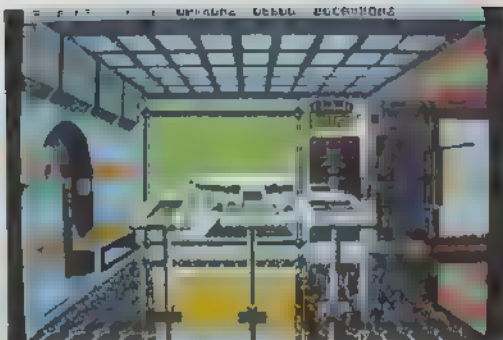
Für PC-Besitzer interessant: Die Grafik von Battle Command läßt sich auf diesen Computern der Rechnerleistung anpassen. Also wenig Details bei normalen PCs, volle Grafikpracht bei 386ern. Mittlerweile beträgt die Entwicklungszeit von Battle Command runde 18 Monate.

In diesen Tagen wird letzte Hand an das Feintuning der Missionen gelegt und eifrig getestet. Bevor Battle Command im Laden erhältlich ist, werden wohl noch ein paar Monate ins Land gehen. Es erscheint für Amiga, Atari ST und MS-DOS und kostet ca. 90 Mark.

Kati Hamza/mb

Das englische Programmier-Team Realtime brütet neben "Battle Command" außer dem "Duster" aus, das im Auftrag von Microsoft entsteht. Bis jetzt hat sich die Entwicklung hauptsächlich auf die 3D-Grafik konzentriert. Das Grafik-System ist prinzipiell das gleiche wie bei "Battle Command", aber für "Duster" wurden noch einige Veränderungen vorgenommen. So ist die 3D-Grafik von "Duster" viel flexibler als die

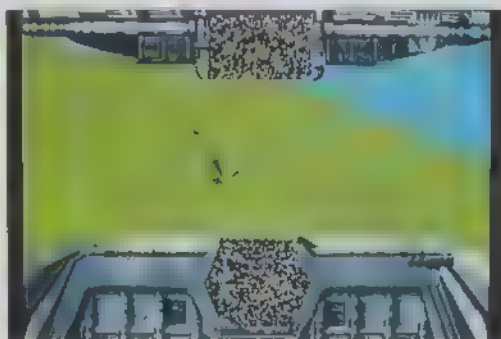
himmisch, denn die Insekten des Planeten fingen plötzlich an unkontrolliert zu wachsen. Riesenameisen stampften über Felder und trampelten ganze Städte nieder. Deshalb dreht sich auf Heaven heute alles um "Dusters" — moderne Kammerjäger, auch liebevoll "Ameisenkiller" genannt. Die Insekten entwickeln sich außerhalb ihres Baus rasend schnell. Ameisen fangen sehr früh an zu laufen, zu graben,



Ein typisches "Duster"-Büro (MS-DOS/VGA)



**Steht Ihr auf Horrorfilme im Stil der Klassiker "Formicula" oder "Tarantula"? Fein, denn bei Duster könnt Ihr als moderner Kammerjäger auf Insektenpirsch gehen.**



Diese Ameise wäre der Schrecken eines jeden Picknicks (MS-DOS/VGA)

zu fliegen und auszuschwärmen. Um der Plage Herr zu werden, müssen die Insekten möglichst schon im jugendlichen Alter erwischt werden.

Wer jetzt denkt, "Duster" sei nur eine simple Balerei auf dicke Viecher, der irrt. Um ein erfolgreicher Duster zu werden, muß man sich auf Strategie genauso wie auf Monsterrunde verstehen. Wer als Geschäftsmann gute "Vernichtungsverträge" aushandelt, Fahrkarten besorgt und Ausrüstung kauft, kann sich über Ar-

beit auf dem Feld nicht beklagen. Im Laufe der Zeit hat sich eine regelrechte "Duster-Kultur" entwickelt. Die Ameisenkiller haben ihre eigene Sprache, private Clubs und sogar Zeitungen. Ehe Duster auf den Ladentisch kommt, wird's ein Weilchen dauern. Laut Realtime können Kammerjäger erst gegen Ende des Jahres auf Insektenjagd gehen. Duster wird wie "Battle Command" für Amiga, Atari ST und MS-DOS erscheinen und ca. 90 Mark kosten.

Karl Hamza/mh

von "Battle Command". Die unterschiedlichen Animationen sind der größte Unterschied. In einem Panzerspiel ist Animation nicht ganz so entscheidend; bei einem Programm, in dem sich vieles um Insekten dreht, ist sie ein sehr wichtiger Bestandteil.

Riesenskorpione, Spinnen, Ameisen und andere Gruselbewesen spielen die Hauptrollen in "Duster". Die Handlung spielt auf dem fernen Planeten Heaven verlagert. Den ersten Entschern des seltsamen Planetchens kam es vor, als wäre sie im Paradies. Leider blieb Heaven nicht ganz so

Windmühlen (im Ameisenland)  
Duster (MS-DOS/VGA)





# THE YAWN PUZZLE SHUFFLE ARTILLERY 90

– Vom Mittelalter über Knobelspiel zur hella  
Köpfe bis zum actionreichen Panzerspiel  
– Haben Sie immer ein Goldenes Ding mit

**Wunder im Panzerkammer**



Wenn Chronisten in ferner Zukunft auf das Jahr 1989 zurückblicken, werden Sie in einer Hinsicht einer Meinung sein. Das Computerspiel, das in jenem Jahr europaweit am meisten Kritikerlob erntete und Verkaufsrekorde brach, war "Populous". Programmiert von Bullfrog und veröffentlicht von Electronic Arts erntete das Strategiespiel satte 92 Prozent im POWER PLAY-Test, gewann danach in ganz Europa reihenweise den Titel "Spiel des Jahres" und tummelt sich mit ungebrochenem Elan in der Spitzengruppe unserer Leser-Hitparade. Endlich lassen sich die Programmierer von Bullfrog in die Karten sehen, was den Nachfolger zu diesem Bestseller angeht, der im Herbst veröffentlicht werden soll: "Powermonger".

Zuerst war die Überraschung groß, als Bullfrog als erstes Spiel nach Populous das Action-Adventure "Flood" herausbrachte (siehe Test in dieser Ausgabe). Aber keine Angst, das bedeutet nicht, daß die Briten die Lust an Strategiespielen verloren hätten. Der frühen Demo-Version von Powermonger merkt man die Verwandtschaft zu Populous an, auf das wir zur Einstimmung einen (rück-)Blick werfen wollen. Populous ist ein unkompliziertes Strategiespiel, bei dem zwei Völker versuchen, die Herrschaft über eine Insel zu gewinnen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines "Gottes" und kann durch Order an sein Volk und das Auslösen von Naturkatastrophen entscheidend in den Spielablauf eingreifen. Großen Anteil an der Populous-Faszination hatte die grafische Umsetzung. Jedes Fleckchen der Insel kann angeklickt und vergrößert dargestellt werden. Jedes einzelne Männchen eines Volkes kann beobachtet werden, wie es unter den Einflüssen von göttlichen Befehlen und Umweltbedingungen reagiert. Das faszinierende Konzept einer Welt-Simulation, bei der die Abläufe bis ins kleinste Detail simuliert werden, stellt das spielerische Gerüst für Powermonger. Bullfrogs neuestes Strategiespiel schaut zwar in die Populous-Kette, ist aber kein richtiges Populous. Diesem Projekt werden sich die Bullfrogs nicht vor 1991 widmen. In Powermonger stecken aber viele Ideen, die bereits bei der Entstehung zu Populous in den Programmierköpfen schwir-

ten, aus technischen Gründen und Zeitmangel aber damals nicht verwirklicht werden konnten.

Auch bei Powermonger geht es um die Eroberung von Inseln. Wie viele Inseln (und damit Levels) es im fertigen Spiel geben wird, steht noch nicht genau fest. Allzuwenig werden es schon nicht werden, man erinnere sich an Populous, das mit sattem 500 Stufen aufwartete. Ihr übernehmt in Powermonger die Rolle des Anführers eines Stamms wilder Männer, die gerade an der Küste der Insel angekommen sind. Ihr wollt das Stück Land kurzerhand erobern, habt aber am Anfang zwei grundsätzliche Probleme. Die Schar Eurer Getreuen ist noch klein und drei andere Stammesführer haben das gleiche Ziel. Ihr spielt also gleich gegen drei Computergegner auf einmal. Durch das Kopieren mehrerer Computer mit seriellen Kabeln werden auch bis zu vier Spieler gegeneinander antreten können. Ähnlich wie bei Populous braucht dann jeder Spieler einen eigenen Computer.

Zu Spielbeginn sind alle Städte auf der Insel noch neutral. Die Computergegner werden ihr Bestes tun, um das zu ihren Gunsten zu ändern. Ihr kommt durch mehr Gefolgsleute zu mehr Macht, der Bevölkerungszuwachs geschieht dadurch, daß man Dörfer und Städte seinem Machtbereich einverleibt. Ihr könnt die Einwohner auch überzeugen, wenn ihr ihnen z.B. eine schöne Erfindung anbietet. An Erfindungen kommt man wiederum, indem man die Bewohner einer Siedlung beauftragt, ein Schwert, Katapulte oder gar Kanonen herzustellen. Hier muß man auf das Umfeld der Siedlung achten. Es macht z.B. Sinn, die Bewohner einer Ortschaft in Waldnähe einen Gegenstand bauen zu lassen, der aus Holz besteht. Die Männchen füttern bald schon in den Forst, um ein paar Bäume zu schlagen.

Sobald es Euch gelingt, eine Stadt zu erobern, gewinnt ihr einen Captain. Es wird sechs verschiedene Captain-Typen mit unterschiedlichen Eigenschaften geben. Der Captain ist Euer verlängerter Arm auf dem Spielfeld. Der Dorfer suchen und sich um Erfindungen und Eroberungsfeldzüge kümmern kann. Bis zu sechs Captains können unter Eurer Fuchtel stehen.

# POWER MONGER

## POPULOUS NACHFOLGER



Immer argert man sich übers Wetter, mal regnet's, mal schneit's

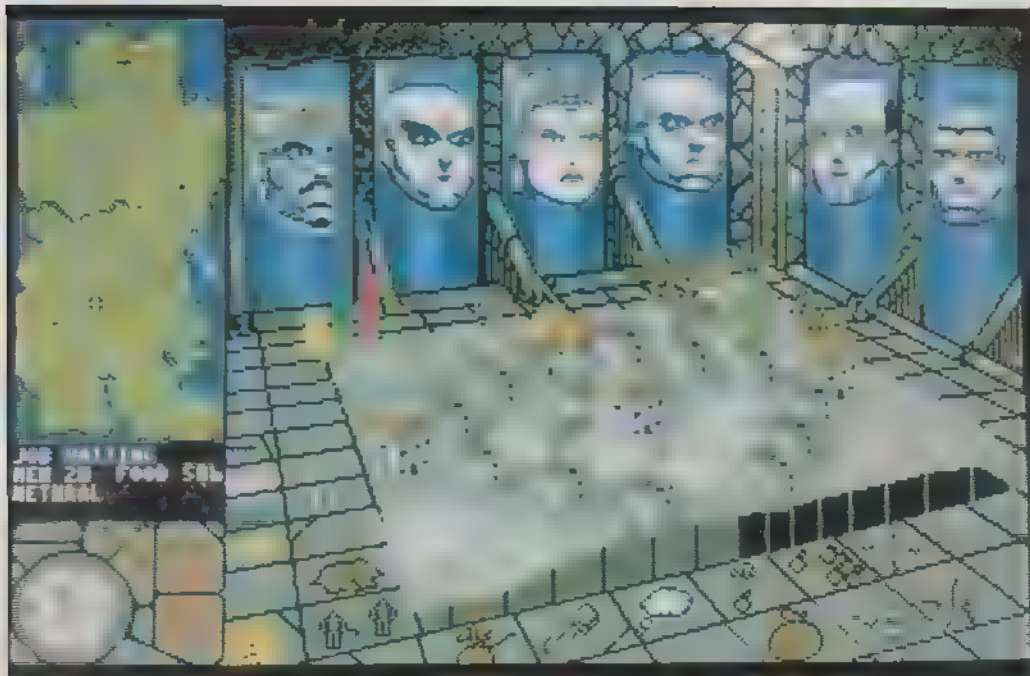


Eure Armee steht brav in der Pampa herum und wartet auf Befehle

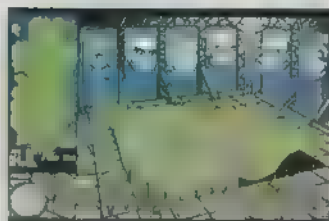
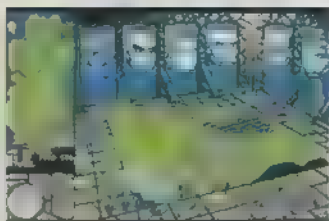
Die Detailtreue der Simulation der Spielwelt soll alles schlagen was derzeit auf dem Softwaremarkt geboten wird – inklusive Populous. Die Bewohner der Inseln haben bestimmte Berufe wie Bauer, Fischer oder Schaffer, bewohnen unterschiedliche Häuser und gehen auch ihrem Tageswerk

nach. Die Bauern pflügen müde auf ihren Äckern herum, während die Fischer in Booten auf dem Ozean herumspazieren. Auch Tiere werden bei der Darstellung der Powermonger-Welt nicht unterschlagen. Die wechselnden Jahreszeiten sorgen nicht nur für verschiedene Grafiken,





Vorhang auf für das neue Strategiespiel der Nach-Populous-Ara: Powermonger erscheint im Herbst



Zoom mich: Hier seht Ihr einen Kartenausschnitt mit drei verschiedenen Maßstäben (Amiga)

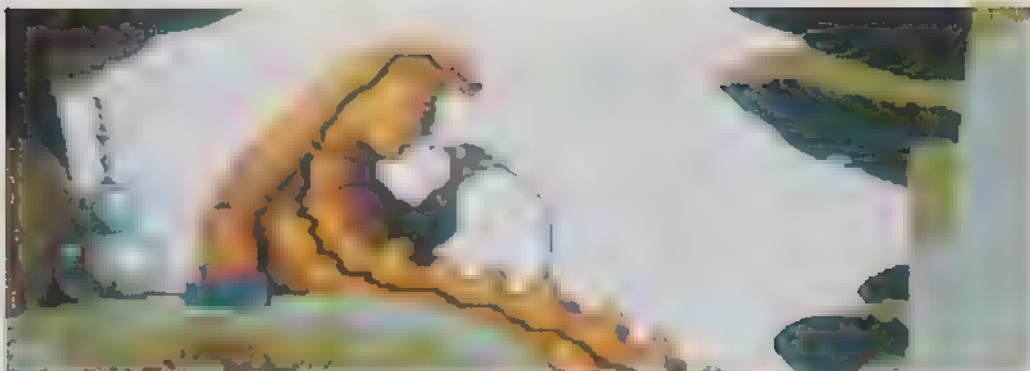
sondern auch für ein paar spielerische Komponenten (z.B. laßt die Produktivität Eurer Gefolgsleute im Winter erheblich nach, wenn die Bauern nicht viel zu ernten haben). Logisch, daß es neben Sonnenschein auch Schneefall und Regenschauer geben kann.

Den Löwenanteil des Bildschirms nimmt eine detaillierte Ansicht der Welt ein, deren perspektivische Grafik heftig an Populous erinnert. Durch den Einsatz von Vektorgrafik kann man bei Powermonger den Maßstab verkleinern und vergrößern sowie die Richtung ändern, von der aus Ihr das Spielfeld sieht. Links oben findet Ihr eine Karte der gesamten Insel, das restliche Spielfeld wird von Icons eingenommen. |

**Die Bewohner der idyllischen Insel hüten ungestört ihre Schätze, gehen fischen und bestellen ihre Felder. Aber nicht mehr lange: Vier eroberungslüsterne Armeen sind gerade an der Küste gelandet...**

Das ganze Spiel wird durch ein reiches Anklippen dieser Bildsymbole gesteuert.

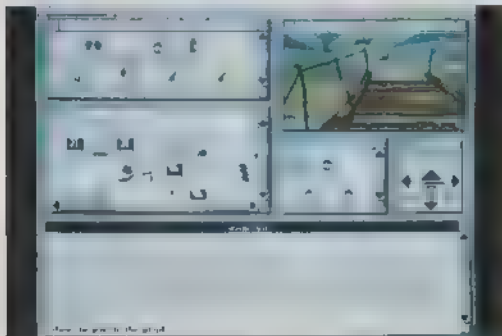
Dem ersten unverbindlichen Eindruck nach, den wir von Powermonger haben, können Populous-Fans sich auf ein Wonneprogramm gefaßt machen. Die Formel "Leicht verständliches Strategiespiel + Welt-Simulation" könnte erneut blendend aufgehen. Ob Powermonger den hohen Erwartungen gerecht wird, muß sich noch in unserem Test zeigen, der folgt, sobald das Spiel fertig ist. Als voraussichtlichen Erscheinungstermin könnt Ihr Euch den Oktober 1990 im Kalender ankreuzen, dann soll der Populous-Nachfolger für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen. *hl*



# Wunderbar



Automapping, Maussteuerung, Icons für die wichtigsten Gegenstände sind nur ein paar Extra-Ausstattungen (MS-DOS/VGA)



Der neue Hit von Magnetic Scrolls (MS-DOS/VGA)

Um das einst berühmte Software-Haus Magnetic Scrolls war es ruhig geworden. Nach "Fish" und "Corruption" hörte und sah man nichts mehr von ihnen. Ein Grund für das Verstummen war wohl der Verkauf von British Telecoms an Microprose, mit denen Magnetic Scrolls damals einen Vertrag hatte. Anita Sinclair, Chefin der adventurebegeisterten Crew, kündigte und plante im stillen Kämmerlein das "Super-Adventure" Nach mehr als ein-

einhalb Jahren ist es soweit: "Wonderland" ist da.

Die Geschichte ist im wesentlichen "Alice im Wunderland" zum Nachspielen, allerdings mit knackigen Rätseln. Das Adventure wird auch für die zu lösen sein, die weder das Buch noch eine der Roman-Verfilmungen kennen. Man kann "Wonderland" als reines Text-Adventure spielen. Auf dem Schirm erscheint ein Textfenster, das man beliebig verschoben kann. Der Text

Landkarte, bei der man den gewünschten Raum anklickt — schon geht die Spielfigur los. Stößt sie auf ein Hindernis, stoppt sie und gibt Meldung. Für jeden Gegenstand gibt es ein Icon. Will man beispielsweise einen Gegenstand ablegen, schiebt man ihn vom Inventory-Fenster auf die Landkarte.

Eine Liste der wichtigsten Verben im Spiel hilft Einsteigern aus der Sprachlosigkeit. Es erscheinen in der Menüleiste automatisch immer nur die Verben, die man braucht. Eine Türe kann man normalerweise nicht essen — obwohl man das bei der verschobenen Geschichte nicht so genau weiß. Wer gar nicht mehr weiter weiß, läßt sich vom Programm einen Tip geben. Wonderland ist etwas für anspruchsvolle Spieler, die schon lange auf einen leckeren Text-Adventure-Bissen gewartet haben. Es wird Ende Juni für PCs erscheinen, andere Versionen sollen folgen. al



Lange war es still

um die Edel-Adventure-Schmiede Magnetic Scrolls. Jetzt melden sie sich mit einem Spiel zurück, das das Text-Adventure-Genre wiederauferstehen lassen soll.

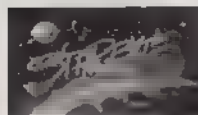


Es rollt an...

# TRANS WORLD

am 5. November

Vertrieb BOMICO  
Elbinger Straße  
6000 Frankfurt a. Main 90



Starbyte Software Nordring 7, 4630 Bochum I Tel. 0234/680460 Fax 0234/680497

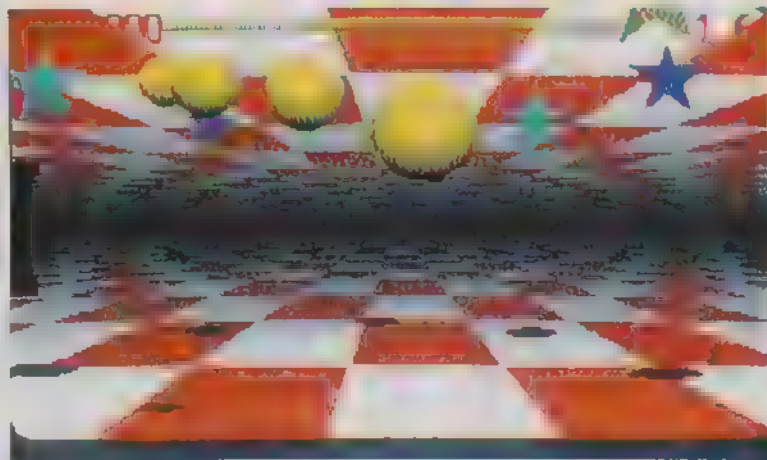
Die Programmier-Truppe The Assembly Line ist lange nicht so bekannt wie ihre berühmten Kollegen von Realtime Software oder das Bullfrog-Team. Dabei hätten sie etwas mehr Aufmerksamkeit durchaus verdient. Immerhin waren sie für das allerorts wegen seiner technischen Perfektion ausgezeichnete "Xenon 2" verantwortlich. Die Bitmap Brothers, die dafür viel Lob einheimsten, waren "nur" für das Spieldesign zuständig. Die Programmier-Tricks haben sich The Assembly Line ausgedacht. Außerdem auf der langen Liste mit Erfolgsteilen "Pipe Mania", "Interphase" und zuletzt "E-Motion".

Graue Haare lassen sich die vier Jungs deshalb nicht wachsen. Ruhm und Ehre sind im Leben des quirligen Quartetts bestehend aus John Dale, Martin Day, Adrian Stephens und Andy Beveridge nicht das Wichtigste. "Was wir produzieren ist bedeutender als was wir sind. Wir lassen die Spiele für sich selbst sprechen." Andererseits hätten sie nichts gegen etwas mehr Pub. lity. Schließlich war das einer der Gründe, warum die vier sich zusammmentalen. John Dale, Firmenchef und Software-Designer erklärt: "Wir kennen uns schon seit etlichen Jahren. Zuerst arbeiteten wir alle separat an Programmen wie "Impact" und "Helter Skelter", zuvor haben wir sogar noch BBC-Spiele geschrieben. Nach einer Weile kam uns die Idee, alle unsere Talente zusammenzuliegen." Sie dachten sich, daß ein Team immer interessanter ist als eine einzelne Person. "Bis jetzt hat ein bißchen Werbung noch niemandem geschadet".

Durch Zufall kamen die ersten drei "offiziellen" Produkte von The Assembly Line innerhalb von ein paar Monaten heraus. Interphase und E-Motion wurden hauptsächlich von Adrian Stephens entwickelt. Für Xenon 2 und Pipe Mania war Martin Day verantwortlich. Dazwischen fand Martin noch Zeit, sein Fachwissen der Firma Crossproducts (von Realtime und Vektor Grafik gegründet) zur Verfügung zu stellen. Das Entwicklungssystem SNASM ist mitunter sein Baby.

Als nächstes Produkt der Assembly Line steht Vaxine an der Nachfolger des außergewöhnlichen Denkspiels E-Motion. Als die Gruppe die ersten Assembly-Routinen für Vaxi-

# EINE RUNDE SACHE: VAXINE



Modernes Murnelspiel. Der "E-Motion" Nachfolger Vaxine wurde mit allerhand neuen Features aufgepeppt (ST)

ne programmiert hatte, dachte allerdings keiner daran, daß daraus ein Spiel werden könnte. Es sollte nichts weiter als ein reines Demo sein. Adrian bastelte ein 3D-Gitter, das man in alle Richtungen bewegen konnte. Seine Kollegen und die Firma U.S. Gold waren davon sehr angetan. U.S. Gold hatte schließlich die Idee, das Demo zu einem E-Motion-Nachfolger weiterzuentwickeln.

Man stellte sich natürlich die Frage, was sich mit einem so interessanten Effekt anfangen ließe. Die zündende Idee kam schließlich während einer Gruppensitzung. Ähnlich wie in E-Motion sind farbige Bälle die Hauptelemente. In E-Motion war das Spielprinzip noch ziemlich simpel. Einfach die gleichfarbigen Bälle gegeneinander schleudern und auf diese Weise den Bildschirm davon säubern. Vaxine ist etwas



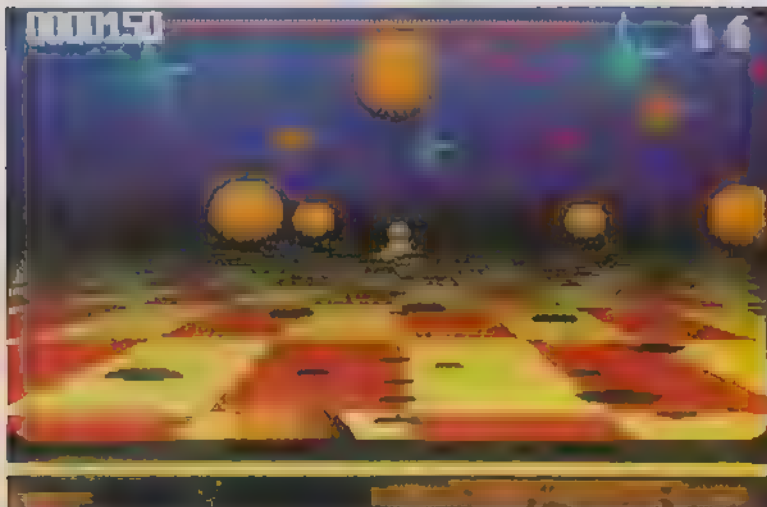
Wer durch ein schwarzes Tor fährt, darf etwas verschrauben (ST)

komplizierter. Erstens findet das Ganze nicht wie bei E-Motion im "Nichts" statt. Der Tatort ist diesmal ein Körper, der von einem starken Virus attackiert wird. Der Spieler der das Antikörper-System kontrol-

liert, muß erstens die angreifenden Fremdkörper systematisch ausradieren und zweitens vermeiden, daß das Virus andere Körperteile befallt.

In jedem der 99 Levels gibt es ein Basislager, das be-





Wer keine Erfolge haben will, der muß die farbigen Bälle zum richtigen Zeitpunkt losschleudern (ST)



The Assembly Line: John Dale, Martin Day, Andy Beveridge, Adrian Stephens



Nur wer geschickt Bälle platziert, verhindert die Ausbreitung des Killer-Virus (ST)



geschützt werden muß. Rundherum hüpfen verschiedene farbige Bälle, die sich elegant zu Gruppen derselben Farbe vereinigen und sich auf eine Basis der gleichen Schattierung konzentrieren. Die angegriffene Basis explodiert prompt und setzt viele weitere, verschiedenfarbige Bälle im Körper frei. Dann fängt der Prozeß wieder von vorne an.

Der Spieler muß diesen Teufels-Zyklus durchbrechen. Das klappt, indem man die "bösen" Bälle mit einem Vorrat an "guten" Bällen derselben Farbe abschießt. Wer einen bösen Ball mit einer falsch gefärbten Kugel erwischt, hat soeben einen Stern heraufbeschworen. Wer einen Stern abschießt, bekommt mehr gute Bälle derselben Farbe zugeschrieben. Um

eine bessere Vorstellung von der Gesamtsituation zu bekommen, kann man durch eines der dunklen Tore fliegen. In diesem Moment wird das Spielgeschehen eingefroren, während der Spieler durch die Landschaft fliegt und seinen aktuellen Spielstand analysiert. Wer über die ersten paar Levels hinauskommen möchte, muß mit Köpfchen arbeiten

Es hat keinen Sinn, einfach nur die Bälle abzuschleßen. Nach einer Weile geht einem nämlich die Munition aus. Eine geschickte Strategie, die sich gleichzeitig auf Virusvernichtung und Sternenbeschuß konzentriert, ist äußerst wichtig.

Mehrere Features des Spiels werden von vornherein durch die Programmiermethode vorgegeben. Die Grafik ist ähnlich wie die von E-Motion "ray-traced" und läßt nur Objekte zu, die von allen Seiten gleich aussehen. Deshalb gibt es so viele Kugeln und Sterne. Andere Elemente wurden aus E-Motion übernommen. "Uns gefiel die elastische Schnur, die die Kugeln in E-Motion zusammenhält, so gut, daß wir beschlossen, sie wieder zu benutzen." Wie alle Spiele von The Assembly Line wird Vaxine auf PCs programmiert (natürlich mit dem Entwicklungssystem SNASM) und dann auf ST und Amiga zum Testen geladen. Für den guten Ton ist John

## Ballgeschubse einmal anders: Der "E-Motion"-Nachfolger "Vaxine" von U.S. Gold bringt dynamische Bewegung auf den Bildschirm.

Dale mit seinem Ro und D10 Synthesizer verantwortlich. Vaxine soll noch surrealistischere Effekte als E-Motion bieten. Echozeitliche schallenden Krallen und unheimliche Choraltöne.

Vaxine unterstreicht, daß die Jungs der Assembly Line (insbesondere John Dale) leidenschaftlich gerne an Denkspielen tüfteln. Im Büro versucht man sich oft an "Tetris" und "Boulder Dash". Der Game Boy mit seiner tollen Auswahl an Geschicklichkeitsspielen hat auch hier Einzug gehalten. Die Favoriten sind "Soko-Ban" und "Quirk" ("Puzzle Boy"). Einem zukünftigen Ballerspiel sind sie trotzdem nicht abgeneigt. Besonders "Gunhed" auf der PC-Engine ne hat's ihnen angetan.

Wenn alles glatt läuft, wird Vaxine in wenigen Wochen fertig sein.

Kati Hamza/mg

## Die Zukunft

Im Jahre 3037 ist der Ball immer noch rund. Allerdings begnügen sich die zukünftigen Ballspielarten nicht mehr mit einer laschen Lederkugel. Der Ball der Zukunft wiegt zwei Tonnen und hat einen Durchmesser von einem Meter. Da selbst kickgewaltige Fußballweltmeister arge Schwierigkeiten hätten, einen solchen Prachtball ins gegnerische Tor zu befördern, wird mit "Rotolois" gespielt. Aber nicht mit elf pro Mannschaft. Immer nur zwei Rotolois (Spezialfahrzeuge, die aussehen wie rasende Eierbecher), befinden sich auf der Arena. Nur mit einem solchen Gefährt kann die gewichtige Kugel, die dank eines Energiefeldes ein paar Meter über dem Boden schwebt, in das gegnerische Tor bugsiiert werden. Wie beim (zu dieser Zeit) prähistorischen Fußball ist eines auf jeder Seite des Spielfeldes. Aber auch Tore müssen mit der Zeit gehen. So rücken die Torpfosten nach einem Treffer immer näher zusammen. Außerdem befinden sich die Tore ständig in Bewegung. So "wandern" diese quasi auf ihrer Seite des Feldes immer entlang. Das Spielziel beim "Fußball" des 31. Jahrhunderts das besser unter dem Namen "Balblazer" bekannt ist, ist simpel: innerhalb einer bestimmten Zeitspanne viele Tore schießen. Die Dauer eines solchen Ballduels kann vom Spieler selbst vor dem Match angewählt werden. Die Zeiträume von einer bis zu 10 Minuten sind durchaus üblich.

## Die Vergangenheit

Im Jahre 1982 hatte Computergigant Atari mit der Firma Lucasfilm die sich damals noch als Filmemacher konzentrierte, einen Vertrag über zwei Spiele ausgehandelt. Lucasfilm sollte zwei Computerspiele ausschließlich für die Atari 800er Serie programmieren. Die beiden Programme waren "Balblazer" und das unvergessene "Rescue on Fractalus". Lucasfilm machte einen Riesenerfolg gerade für Balblazer. Die Special-Effects-Spezialisten von LM, die auch schon beim "Krieg der Sterne" für Furore sorgten, bauten sogar zwei "echte" Rotolois nach. Nur um diese dann fürs Titelbild der Verpackung zu benutzen. Leider gab's diese Verpackungs-Version nur in den USA. Argentinierweise waren beide Spiele schon vor



Das vielversprechende Titelbild (Amiga)



der offiziellen Erstveröffentlichung als Raubkopie um den gesamten Erdball gerast. Atari zog kurzerhand den Vertrag zurück und erst Epyx und Activision brachten 1985 die beiden Programme in den Handel und sorgten auch für Umsetzungen auf C 64.

## Die Gegenwart

Im Auftrag von Lucasfilm Games und der Dusseldorfer Softwareschmiede Rainbow Arts arbeitet das gleiche Team das auch schon die Konvertie-

rung von "MULTE" (siehe POWERPLAY 8/90) besorgt, jetzt am Balblazer fürs 16-Bit-Zeitalter. Das Programmerteam "Infernal Byte System" hat allerdings die Auflage bekommen, nicht nur eine einfache Umsetzung des Originalspiels zu machen, außerdem durfte der Name "Balblazer" nicht benutzt werden. Laut Lucasfilm Games sollte quasi ein zweiter Teil von Balblazer programmiert werden. Denn "1:1"-16-Bit-Umsetzungen lie-

gen schon seit 1986 in den Schränken von Lucasfilm Games. Beide werden aber dem hohen technischen Standard der heute an 16-Bit-Spiele gestellt wird, nicht ganz gerecht.

So wurde aus Balblazer das neue Masterblazer und das Originalspielprinzip um einige Features erweitert. Puristen, die auf Balblazer "pur" stehen, brauchen jetzt nicht in Wehklagen und Wulgeschreien auszubrechen. Wer will, kann wie

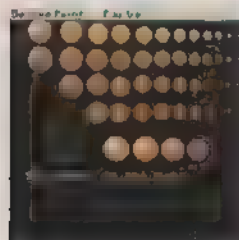




Wer spielt gegen wen? der Liga-Modus (Amiga)

Ballspielfreunde atmen auf: Das Kultspiel "Ballblazer" kommt für 16-Bit-Computer. "Masterblazer" wird's heißen und wartet mit zusätzlichen Spielelementen auf.

# KUGEL



Der Ball: besser bekannt unter dem Namen Plasmorb (Amiga)

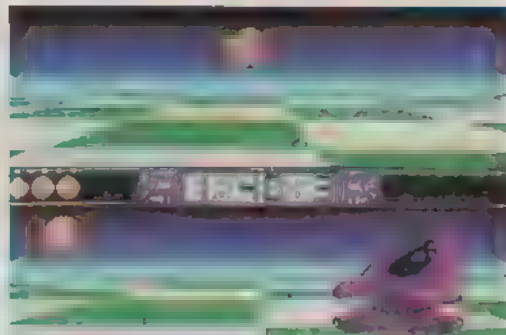
... und je alleine gegen Computergegner oder gegen einen Kumpel per Rotofoil auf Torhatz gehen. Der gesplittete Bildschirm ist noch da und die für Anfänger verwirrende Tatsache, daß die Rotofoils sich immer in Ballrichtung drehen, gibt's auch noch. Allerdings wird sich der Computergegner etwas intelligenter verhalten als beim Original. Selbstredend ist der einstellbare Schwierigkeitsgrad nicht vergessen worden.



Gleich gibt's ein prächtiges Tor für das eigene Team (Amiga)



So sieht das typische Rotofoil aus (Amiga)



Das eigene Rotofoil aus der Sicht des zweiten Spielers (Amiga)

Neu sind eine tolle Liga und der Tournamant-Modus, hier können bis zu acht Spieler Meisterschaften austragen. Neu ist auch das Rotofoil-Rennen, hier dürrt ihr mit den windschnitigen Fahrzeugen um die Wette fahren. Hindernisse, Slalomstangen und gezielt in den Kurven platzierte Bälle (so können die Rotofoils 90-Grad-Drehungen machen) sorgen für notige Kurzwende. Technisches und Persönliches.

Erscheinen soll Masterblazer rechtzeitig zum diesjährigen Weihnachtsfest. Es wird eine Amiga-Version geben, die von Thomas Schulz programmiert wird für die Atari ST-Fassung ist Gero Presser verantwortlich und die PC-Konvertierung übernimmt Jörg Pernitzing. Die Grafik stammt von Ramiro Vaca und für Amiga-Sound und Musik wurde Chris Huisbeck engagiert. Übrigens wird Jochen Hippel für den guten Ton auf ST sorgen. mh

# CHART



## COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1 Farassy Dizzy	Electronic Arts
2 Paper Boy	Electronic Arts
3 Temple of Doom	Electronic Arts
4 Rock Star	Electronic Arts
5 Buggy Boy	Electronic Arts
6 Thomas Tank Engine	Electronic Arts
7 Wonderboy	Electronic Arts
8 Operation Thunderbolt	Electronic Arts
9 Treasure Island Dizzy	Electronic Arts
10 Dragon's Lair	Encore



## COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1 LHX Attack Chopper	Electronic Arts
2 Populous	Electronic Arts
3 M1 Tank Platoon	Electronic Arts
4 Railroad Tycoon	Electronic Arts
5 Sim City	Electronic Arts
6 Starlight II	Electronic Arts
7 Indiana Jones Adv	Electronic Arts
8 Hero's Quest	Electronic Arts
9 TV Sports Football	Electronic Arts
10 F19 Stealth Fighter	Microprose



## VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1 Dragon Quest 4	Nintendo	Enix
2 Madara	Nintendo	Kyushu
3 SD Gundam	Game Boy	Bandai
4 Mega Tenzer 2	Nintendo	Bandai
5 Pro Baseball 2	Nintendo	Bandai
6 Lufian an Club 2	Nintendo	Bandai
7 Afterburner	Nintendo	Bandai
8 Gonna	Nintendo	Bandai
9 Super Darius	Nintendo	Bandai
10 Madoka	Super Graph	Hudson Soft



## VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1 Game Boy mit Tetris	Game Boy	Nintendo
2 Nur a Golden	Nintendo	Nintendo
3 Tetris	Nintendo	Nintendo
4 Stiller	Nintendo	Nintendo
5 Tecmo Bow	Nintendo	Nintendo
6 Dragon Warrior	Nintendo	Nintendo
7 Boxle	Nintendo	Nintendo
8 Mobile Madness	Nintendo	Nintendo
9 The Adventure of Link	Nintendo	Nintendo
10 Batman	Nintendo	Sunsoft

## LESER-HITS

1.	1.	Indiana Jones and the last Crusade
2.	(2)	Populous
3.	(3)	Sim City
4.	(12)	Xenon II
5.	(8)	Pirates
6.	(5)	Rainbow Islands
7.	(7)	Zak McKracken
8.	(15)	It came from the Desert
9.	(4)	Kick Off
10.	(—)	TV Sports Basketball
11.	(14)	Rock'n Roll
12.	(6)	Dungeon Master
13.	(18)	Starflight
14.	(9)	Microprose Soccer
15.	(16)	Maniac Mansion
16.	(20)	Chaos strikes back
17.	(13)	Rings of Medusa
18.	(—)	Player Manager
19.	(10)	F16 Falcon
20.	(19)	Their finest Hour

Jeden Monat stimmen die POWER PLAY-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 34). Dort könnt ihr eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendungen verlosen wir diesmal ein

schnuckeliges "Ali-Phone", das uns freundlicherweise von Korona Soft gestiftet wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. mg



Der Hauptpreis: das Ali-Phone sieht nicht schmuck auf, es bietet zudem einige technische Feinheiten.

Das Ali-Phone ist ein kleines, handliches, elektronisches Spielzeug, das aus einem kleinen, handlichen, elektronischen Spielzeug besteht. Es ist ein kleines, handliches, elektronisches Spielzeug, das aus einem kleinen, handlichen, elektronischen Spielzeug besteht.

Die Gewinner

# ATTACK

## PARADE

### WIE LANGE DAUER

Lucasfilm Games	9 Monat
Electronic Arts	14 Monat
Maxis	8 Monat
Imageworks	9 Monat
Microprose	33 Monat
Ocean	3 Monat
Lucasfilm Games	22 Monat
Cinemaware	4 Monat
Anco	13 Monat
Cinemaware	2 Monat
Rainbow Arts	6 Monat
FTL	22 Monat
Electronic Arts	3 Monat
Microprose	19 Monat
Lucasfilm Games	29 Monat
FTL	3 Monat
Starbyte	3 Monat
Software 2000	1 Monat
Spectrum Holobyte	17 Monat
Lucasfilm Games	6 Monat

## KORONA SOFT

Sieghards 36  
4830 Gutersloh  
Tel. 05241-1828

## VERKAUFS HITS

1. Their Finest Hour	Electronic Arts
2. World Cup Compilation	Electronic Arts
3. Italy 1990	USA
4. World Games	Sega Master System
5. Football Manager World Cup	Adrian
6. Pirates	Master System
7. Starflight	Electronic Arts
8. Barne Out-Run	Sega Master System
9. Workpack	Master System
10. Bundesliga Manager	Software 2000

### LESER-HITS LESER-HITS LESER

#### Amiga

- 1 Indiana Jones Adv
- 2 Populous
- 3 Sim City
- 4 Pirates
- 5 Rainbow Islands

#### Atari ST

- 1 Populous
- 2 Indiana Jones Adv
- 3 Dungeon Master
- 4 Xenon II
- 5 Chaos strikes back

#### C 64

- 1 Zak McKracken
- 2 Microprose Soccer
- 3 Pirates
- 4 Maniac Mansion
- 5 Last Ninja II

#### MS-DOS

- 1 Populous
- 2 Indiana Jones Adv
- 3 Ultima VI
- 4 Xenon II
- 5 Sim City

#### PC-Engine

- 1 Mr. Hel
- 2 Nectaris
- 3 Son Son II
- 4 Dragon Spirit
- 5 Tiger Hel

#### Mega Drive

- 1 Super Sh.nobi
- 2 Ghouls n Ghosts
- 3 Golden Axe
- 4 Super Hang-On
- 5 Afterburner

#### Sega Master

- 1 Fantasy Star
- 2 Wonderboy III
- 3 Golden Axe
- 4 Golvelius
- 5 Wonderboy II

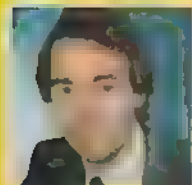
#### Nintendo

- 1 Zelda II
- 2 Super Mario Bros. 2
- 3 Life Force
- 4 Track & Field II
- 5 Castlevania II

### LESER-HITS LESER-HITS LESER

## Finsame INSEL

Wec Le Mare  
Hyper Lode Runner  
Tetris  
Parodius  
Jackie



Konami's Arcade-Maestro  
Peter von Schluppe verkauft  
nicht nur die Konami-Spiel-  
automaten, er spielt sie auch  
gerne selber.

### Spielautomaten (Japan)

TITEL	HERSTELLER
1. Beastbusters	SNK
2. Winning Run	Namco
3. 1941	Capcom
4. Final Fight	Capcom
5. Tetris	Sega

### Spielautomaten (USA)

TITEL	HERSTELLER
1. WWF Superstars	Technos
2. Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
3. Cyberball	Ata Games
4. Klax	Ata Games
5. Line of Fire	Sega

### Spielautomaten (Deutschland)

TITEL	HERSTELLER
1. Final Fight	Capcom
2. Line of Fire	Sega
3. Snowbrothers	Tecmo
4. World Cup 90	Tecmo
5. Super Monaco Grand Prix	Sega



# GRADIUS

## SPIELAUTOMAT ZU GEWINNEN

**D**er Traum eines jeden Spiele-Fans geht für einen von Euch bald in Erfüllung. Wer alle sechs Fragen richtig beantwortet und bei der Ziehung durch unsere Glücksfee Ulli etwas "Masse" hat, der sollte seine Bundes schon mal aufräumen. Der oder die Glückliche be-

kommt nämlich einen Original-Spielhallenautomaten von Konami inklusive dem Mitspiel "Gradius III" frei Haus geliefert. Dieses Prachtstück hat sogar zwei Monitore, damit auch die Zuschauer den Überblick behalten.

Am besten nehmt Ihr gleich eine Postkarte zur Hand, lest

Euch die folgenden Fragen durch und schreibt die richtigen Antworten auf die Karte. **Frage 1**

Wie heißt das neue Label von Konami, unter dessen Namen in Deutschland die Computerspiele-Umsetzungen von Konami-Automaten-Hits erscheinen?

- a) Nintendo
- b) Ultra
- c) Palcom

### Frage 2

Welches Spielgenre wird beim neuen Konami Automaten "Paradius" auf die Schippe genommen?

- a) Ballerspiele
- b) Denkspiele
- c) Hüpf- und Springspiele

### Frage 3

In welchem Konami Automaten spielen Katzen die Hauptrolle?

- a) Cue Brck
- b) Salamander
- c) Kitten Kaboodle

### Frage 4

In welcher zeitlichen Reihenfolge erschienen folgende Arcade-Automaten?

- a) Nemesis, Salamander, Vulcan Venture, Gradius III
- b) Nemesis, Gradius III, Salamander, Vulcan Venture
- c) Nemesis, Salamander, Gradius III, Vulcan Venture

### Frage 5

Welcher der folgenden Automaten-Hits stammt nicht von Konami?

- a) Combat School
- b) Thunder Cross
- c) Sonic Boom

### Frage 6

Wie lautet der Untertitel zum Spiel "Castlevania I fürs Nintendo Entertainment System?

- a) The Revenge
- b) Simon's Quest
- c) Heini's Quest

Der Einsendeschluß ist der 20.9.1990. Es gilt das Datum des Poststempels.

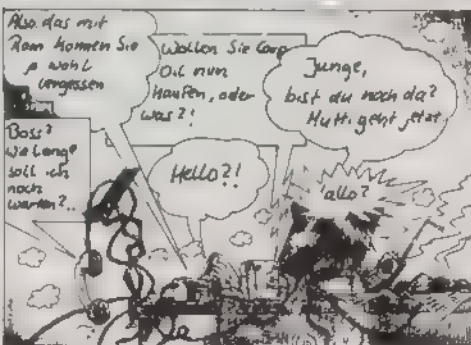
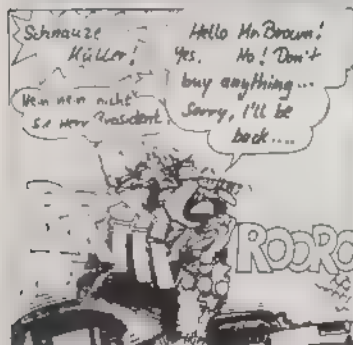
**Verlag Markt & Technik AG**  
Redaktion **POWER PLAY**  
Stichwort: Konami  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar

Mitarbeiter der Firmen Markt & Technik AG und Konami dürfen an diesem Wettbewerb nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Viel Glück!

mg

**Hättet Ihr gerne einen Original-Konami-Spielautomaten im eigenen Zimmer stehen? Kein Problem, wenn Ihr sechs knifflige Fragen beantwortet.**





# INVEST

Vertrieb **BOYKO**  
Fibinger Straße  
6000 Frankfurt a. Main 90



**BOYKO ServiceLine**  
Haben Sie Fragen zu Boyko  
spielen. Mächten Sie Tips zum  
Spiel auf? Unsere Spiel  
experten helfen weiter!  
Mo-Fr. von 8.00 bis 8.00  
Uhr. Ein Anruf genügt!  
Tel. 069/778025

## STELLDICHEIN DER PROFIS



## PGA Tour Golf

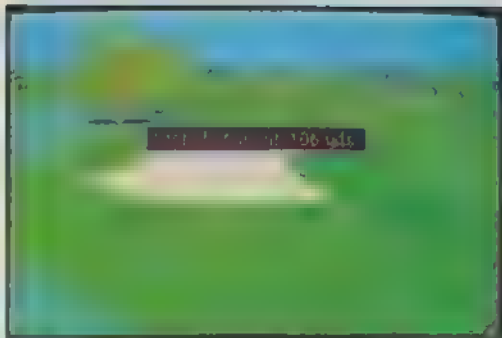
Zwei Sportarten beschäftigen die Programmiererzunft momentan so heftig, daß monatlich mit neuen Ausstößen zu rechnen ist: Fußball und Golf. Wer's mit dem runden Leder hat, wird in dieser Ausgabe mit dem Test von "Kick Off 2" bedient. Wehrlose kleine Golfbälle werden hingegen bei "PGA Tour Golf" grimmig entschlossen in die Flora gedroschen.

Wie der Name anheißt, läßt dieses Spiel den Segen der amerikanischen Profis. Golf der PGA. Wenn Ihr bei einem PGA-Turnier an den Start geht, seid Ihr natürlich nicht alleine. Zur ersten Runde treten 60 Computergegner an, die alle echten PGA-Spielern nachempfunden sind. Bis zu vier menschliche Spieler können sich dazugesellen. Hier wird nach den gestrigen Turnierregeln gespielt. In der ersten Runde bleiben nur die 48 bestplatzierten Golfer übrig, beim zweiten Durchgang überleben nur die Top 32. In den Runden 3 und 4 fällt dann die Entscheidung über die endgültige Platzierung. Je besser, desto üppiger fällt das Preisgeld aus. Die Karrieredaten Eurer Spielfigur werden inklusive persönlicher Schlag-Statistik gespeichert.

Recht ungewöhnlich ist die grafische Aufmachung. Den Blick auf den Parcours in 3D und die Platzübersicht aus der Vogelperspektive kennt man schon von anderen Golf-Programmen. Dazu kommt eine Art 3D-Preview zu jedem Loch, bei der munter ran- und rausgezoomt wird. Zu dieser Spielerei gibt's ein paar Tips von einem PGA-Golfer. Bei weiten Schlägen wird außerdem umgeblendet, nachdem der Ball getroffen wurde. Beim Abschlag seht Ihr Eure Spielfigur von hinten und der Ball zischt in die Luft. Danach wird quasi auf eine TV-Kamera umgeschaltet, die sich in der Nähe des Punktes befindet, an dem der Ball aufschlagen wird — ein schnittiger Effekt.

Einmal am Grün angekommen, könnt Ihr eine dreidimensionale Ansicht betrachten, die

gedreht werden darf. So lassen sich die tückischen Unebenheiten von verschiedenen Blickwinkeln aus studieren. Bei einem besonders genialen Kunstschlag hat die Zurückhaltung Eures PCs ein Ende und er zeigt eine Wiederholung. Ihr könnt Euch auf Tastendruck



Ein Blick auf den Parcours von oben (MS-DOS/VGA)



Links ein Blick auf die Ballage, rechts der Zwischenstand bei einem Turnier (MS-DOS/VGA)



Noch ein Auge auf den Windmesser geworfen, dann wird kräftig geschlagen (MS-DOS/VGA)

auch jeden anderen Schlag noch mal zeigen lassen.

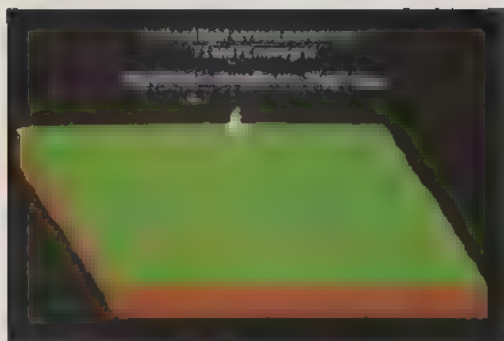
Die Steuerung ist quasi "Leaderboard-kompatibel". Durch Drücken auf Joystick-Mausknopf oder Tastatur im richtigen Augenblick bestimmt Ihr die Schlagstärke und den Effekt. Die Tastatursteuerung

hat sich in unserem Test übrigens als am genauesten erwiesen. Für vertrackte Situationen gibt's ein paar Spezialschläge um den Ball aus hohem Gras und anderen Widrigkeiten herauszuföhlern. Vor jedem Abschlag sucht ein unsichtbarer Caddy einen günstigen Schlä-

ger aus, aber Ihr müßt Euch nicht an diese Empfehlung halten. Das Programm bietet vier Plätze mit je 18 Löchern.

Die PC-Version benötigt 512 KByte RAM sowie eine Hercules-, CGA- oder VGA-Karte. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. hi





Vor dem Putten zeigt diese Ansicht jede Steigung (MS-DOS/VGA)

So viele Golf-Simulationen sind seit dem Kassett-Leaderboard erschienen, dass man sich fast fragen kann, ob es noch einen Platz für ein solches Spiel gibt. Aber das ist nicht der Fall. Das Programm ist so einfach und so schön, dass es sich als BGA-Programm PGA-Tour Golf herausstellt.

Die Steuerung und das Spiel sind so motivierend, dass man für noch mehr Zeit auf dem PC zu golfen. Der Spieler kann in einem automatisierten Modus spielen, in dem die Ball- und die Grün- und die

Super!



denverhältnisse berücksichtigen. Das ist nicht zu viel und nicht zu wenig, gerade die richtige Mischung um den Spaß einerseits nicht zu mindern und andererseits den Spieler nicht zu überfordern. Grafische Aufmachung und Benutzerführung

sind top, die 3D-Grafik ist auch auf XT's erfreulich schnell. Wer eine super akkurate Golf-Simulation sucht, bei der man vor jedem Schlag minutenlang grübeln, diverse Tabellen studieren und Winkel-Bogenmaße berücksichtigen muß, dem wird das Programm vielleicht eine Spur zu simpel sein.

Wie lange Zeit man braucht, um ein Golf-Spiel zu gewinnen, ist eine Frage der Schick. Endlich kann man sich ein Solo-Spiel leisten.

Das Spiel ist 60 Sekunden lang. Es gibt eine Gegenüberstellung zum Match her. Das ist eine schöne Sache. Einmal nützlich, einmal nicht. Das Programm ist ein Vorzeigepiece. Man sollte man al-

Gut!



lerdings den Spielablauf nicht vergessen. Bis auf das Putten hält er sich brav an die Leaderboard-Vorgabe. Das Spiel wurde anders gelöst. Hier finde ich das Leaderboard-System etwas überschaubar. Im Trozdam steht fest: PGA Tour Golf

ist das einzige Golfspiel, das Leaderboard-Paroli bieten kann. Bei der Steuerung liegt der Oldie für mich noch um Nasebreite vorn. In Sachen Ambiente und Spielvariationen führt eindeutig der Herausforderer.

STECKBRIEF

Genre Sport  
Hersteller Electronic Arts. Zukaufpreis 90 Mark

MS-DOS 86%

Grafik 77% Sound 38%

POWER-WERTUNG 86%

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

NEU

# Ein Basic wie kein anderes



## Der Traum aller GEOS-Anwender:

Spieler, Lernprogramme, Anwendungssoftware, Utilities, Grafiktools und vieles mehr selbst entwickeln. Mit GeoBasic wird das zur Wirklichkeit!

- Stellen Sie Ihre Software mit dieser brandneuen Programmiersprache so professionell aus, wie Sie es von GEOS-Programmen kennen.
  - Sie werden mit Mauszeiger, Fenster, Menüs, Dialogboxen, Grafikanzeigen, RAM-Disk-Zugriffen und anderen Leistungsmerkmalen wie ein Profi umgehen.
  - GeoBasic enthält neben einem schnellen Editor über 100 Befehle und Funktionen zur Programmierung von GEOS-Applikationen.
- Das besondere Plus: Sie entwerfen die Benutzeroberfläche einfach am Bildschirm, mit Joystick oder Maus gesteuert. GeoBasic generiert automatisch den nötigen Programmcode.

Und wenn der -Basic Grabber- Ihre bisherigen Programmtexte einliest, was steht dann einem gründlichen Face-Lifting Ihrer Programme noch entgegen?

## GeoBasic - der programmierte Erfolg.

Bookware ISBN 3 89090 245 6  
unverbindliche Preisempfehlung DM 89,-

Berkeley  
Softworks

Markt & Technik  
Zeitschriften- und  
Software-Verlag

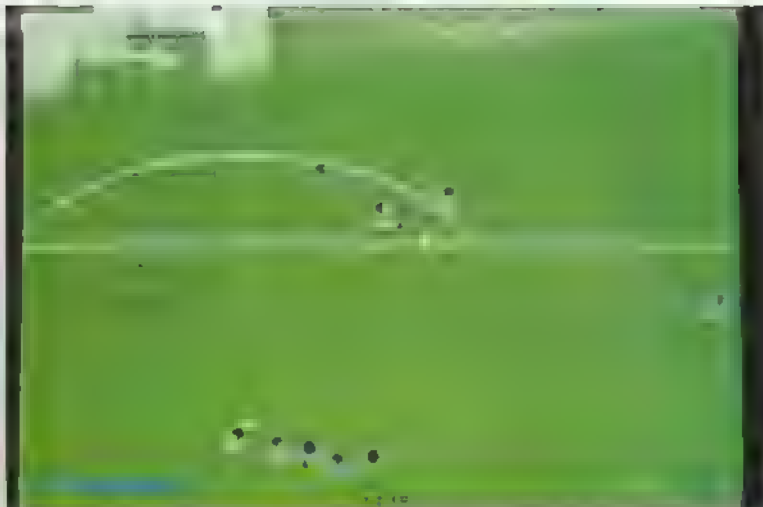
## WIEDER- HOLUNGSSPIEL

# Kick Off 2

Nach einer Nachtröpfel-Zusatzskette ("Extra Time") und einem spielerisch angereicherndem Programm ("Player Manager") ist der offizielle Nachfolger zu "Kick Off" endlich da. Die Fortsetzung "Kick Off 2" läßt sich grob als "Kick Off mit ein paar netten neuen Features" bezeichnen. Steuerung und Spielablauf wurden im Prinzip nicht geändert. Nimmt man den Ball mit gedrücktem Feuerknopf an, geht das Fußballer-Sprite in Fußbereitschaft. Zentriert ihr den Joystick wieder und laßt den Knopf los, dribbelt das Männlein hurtig über den Platz. Betätigt man beim Laufen den Feuerknopf, wird geschossen.

So weit also nichts Neues, doch wählt man vom Hauptmenü aus den Punkt "Options", wird man mit einigen Spezialitäten von Kick Off 2 konfrontiert. So könnt ihr jetzt den Zustand des Spielfelds, die Länge einer Partie, Windstärke, den Schwierigkeitsgrad beim Liga-Spielbetrieb und bei einzelnen Freundschaftsspielen einstellen. Sogar der Schiedsrichter kann bestimmt, und das sehr rasante Spieltempo auf die Hälfte oder sogar auf ein Viertel gedrosselt werden (hilfreich für Einsteiger). Ferner dürft ihr wählen, ob nach einem Unentschieden Verlängerung und Elfmeterschießen stattfindet und ob man dem Ball einen Effekt nach links oder rechts geben kann, nachdem man ihn geschossen hat.

Bei Trainingsspielen könnt ihr wie gehabt gegen den Computer oder einen Freund antreten. Neu ist, daß zwei Spieler auch in einer Mannschaft gegen ein Computerteam kicken dürfen. Mit einem Vier-Joystick-Adapter können sogar bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten. Neben dem vom Kick Off bekannten Liga-Modus gibt es jetzt auch einen Pokal- und einen Weltmeisterschafts-Modus. Beim Pokal treten die acht Nationalteams aus der Liga im K.O.-System an, die Weltmeisterschaft ist dem Turnierablauf der WM in Italien nachempfunden. Diese beiden Mannschaften nehmen teil und spie-



Der Torwart flieht, die Mauer steht. Zeit für einen Freistoß! (Amiga)



Viele neue Details: ein Blick auf das Hauptmenü (links) und die Auswahl unter "Optionen" (Amiga)



len auch in den richtigen Gruppen. Hier ist dem Programmierer aber ein dickes Ei ins eigene Netz gekullert, denn es gibt für einen Sieg in einer WM-Gruppe drei Punkte — mächlich unrealistisch.

Ihr könnt nicht nur Teams und Taktiken des "Schwesterprogramms" Player Manager laden. Es wurde auch eine interessante Spielvariante von diesem Programm übernommen. Wenn ihr wollt, dann steuert ihr während des gesamten Spiels nicht den Kicker, der jeweils am nächsten zum Ball steht, sondern einen bestimmten Spieler.

Schon beim Ur-Kick Off konntet ihr Eckbälle listentrich anschneiden und in den Strafraum zirkeln. Ähnliche Tricks dürft ihr jetzt auch bei Freistoßen anwenden, die in der Nähe des gegnerischen Tores für Euer Team gegeben werden. Ein paar Spieler bilden brav eine Mauer und ihr habt die Wahl zwischen einer Reihe von Frei-

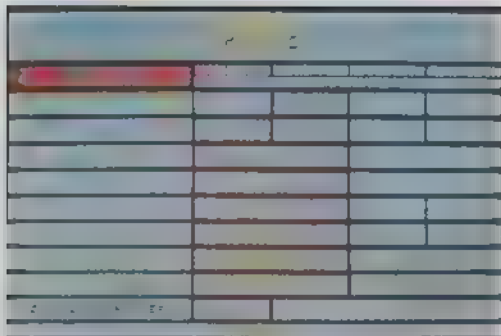


Bei feuchten Bodenverhältnissen verhält sich der Ball anders. Weitschüsse bekommen besonders viel Tempo (Amiga)

stoßvarianten. So kann man z.B. den Ball links oder rechts an der Mauer vorbeischießen oder ihn an einen Mitspieler weitergeben.

Wer eine besonders kunstvolle Kombination mit einem wunderschönen Tor kronte, wünschte sich wohl schon im

mer einen Weg, um die kleinen fußballerischen Meisterwerke zu verewigern. Mit der Action Replay-Funktion könnt ihr Euch jetzt die Wiederholung eines Tores in Normaltempo oder Zupause zeigen lassen und diesen Angriffszug sogar auf Diskette speichern. hi



Leider ist der WM Modus nicht ganz bugfrei. Für einen Gruppensieg gibt's drei Punkte — was sagt die FIFA dazu? (Amiga)



Warme Worte: Pausenlenken dieses Spiel tut nur noch weh (C 64)

## MANAGER-MÜLL

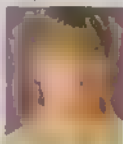
# Football Manager

## WORLD CUP EDITION

Wer eine Erinnerungssoftware an die letzte Fußball-Weltmeisterschaft sucht, wird mit dem Remx eines echten Kaskaders in Versuchung geführt. In den frühen 80er Jahren mutierte "Football Manager" als erstes Fußballtrainer-Strategiespiel zum Riesenhit. Der Name des neuesten Aufgusses dieses Oldies läßt schon ahnen, um was es geht. Bei "Football Manager World Cup Edition" werdet ihr zum Nationaltrainer, der seine Kicker-Elite erst durch die Qualifikationsrunde schlei-

sen und dann bei der WM-Endrunde gut abschneiden soll. Ihr kümmert Euch um die Mannschaftsaufstellung und gebt für jeden einzelnen Spieler eine Match-Taktik vor. Vor Beginn einer Partie und in der Halbzeit kann man die Mannschaft außerdem moralisch aufrichten, indem man die richtigen Worte findet. Die entsprechenden Sätze, die die Mannschaft beflügeln (oder demotivieren), werden einfach angeklickt. Dann läuft das Spiel ab, bei dem ihr nicht ins Geschehen eingreifen dürft.

Gehst so



Emlyn: Kick-Off-Clan mit diesem zweiten Teil nicht dazugewinnen

Gut!



sind ebenso idiosyncratisch wie die durchweg germanisierten Spieler-namen (selbst bei Ägypten heißen die Kicker z.B. Meier und Möller). Insgesamt gefällt mir Player Manager etwas besser, weil hier der ausgekugelte Liga- und Strategieteil auf Dau-

er für mehr Motivation sorgt. Kick Off 2 ist eine runde Sache für alle, die schon den Vorgänger mochten. Es bleibt aber der fade Beigeschmack, daß hier ein Programm schon zum vierten Mal in neuem Kleidchen verkauft wird. Nach Kick Off Extra Time Player Manager und Kick Off 2 sollte Schluß mit der Wiederverwertung sein.

Heiliger Kickergott, die jüngste Football Manager-Fortsetzung macht weniger Spaß als das knapp zehn Jahre alte Original. Den vollmundigen Sprüchen auf der Packung zum Trotz ("mehr Realitätsnähe, mehr Spielbarkeit") entpuppt sich das Programm als tödlich eintönig. Der Spieler ist in seinen Aktionen

Hilf!



eingeschränkt und die langen Spielsequenzen können nicht abgebrochen werden. Platzverweiser ist die farbenhaltige Grafik. Den Spielstand könnt ihr nicht speichern. Dem Programmierer dieses primitiven Spiels sollte man lebentlang den Computer entziehen, die Menschheit könnte dann ruhiger schlafen.

STECKBRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Anco, Zirk-Preis: 40 bis 70 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA

65%

Grafik 64% Sound 39%

POWER WERTUNG 65%

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

In Vorbereitung

STECKBRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Addictive Zirk-Preis: 35 bis 70 Mark

MS-DOS

22%

Grafik 22% Sound 4%

POWER WERTUNG 22%

AMIGA

22%

Grafik 19% Sound 4%

POWER WERTUNG 22%

ATARI ST

22%

Grafik 19% Sound 4%

POWER WERTUNG 22%

C 64

18%

Grafik 8% Sound 8%

POWER WERTUNG 18%



ALTERNATIVE

SOFTWARE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

ALTERNATIVE

mit Berichten und  
beinkarten Tests  
von Computer- und  
Videospielen

ALTERNATIVE

...oder wissen  
auf Herz und  
Nieren

...oder wissen  
auf Herz und  
Nieren

Im Abo nur  
5,80 DM  
anstatt 6,50  
DM

...oder wißt Ihr  
Besseres??!

den Preisvorteil  
bequeme Zahlungsweise  
des Abonnementgeheim  
wird mit Lichtschneidung  
geliefert (ohne Posten-Servic  
kosten)



Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!

**POWER PLAY**

# JAHRES-ANGEBOT

1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Storkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!

WO GIBT ES DAS SONST NOCH IN DIESER GALAXIS??!



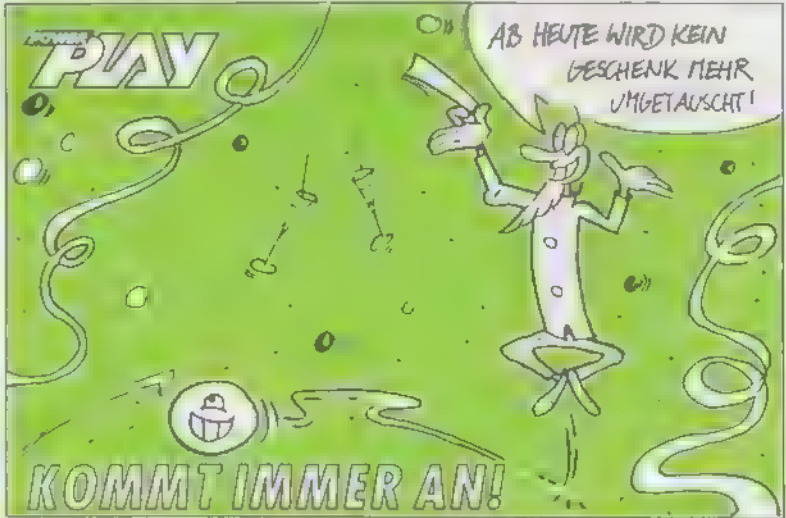
Bitte trägt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

POWER PLAY schenken bietet viele Vorteile:

Das Geschenkabonnement ist genauso günstig wie das Jahresabonnement.

Der/ die Glückliche bekommt POWER PLAY noch bevor es beim Händler ist!

Aber das Wichtigste ist: Ihr monatliches Geschenkpaket bringt hundertprozentig Spaß - ein Jahr lang oder länger.



**POWER PLAY**

# MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe \_\_\_\_\_ haben mir besonders gut gefallen.

1	Seite
2	Seite
3	Seite

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen.

4. \_\_\_\_\_ Seite

Ich wünschte mir für die nächsten Hefte folgende Themen.

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen

Eure Nachricht an die Redaktion





## ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement mit voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Rechnung erlaube ich per Post (in Klammern) zu bezahlen. Ich bestätige die Einhaltung der oben genannten, insbesondere zu den dann gültigen Bedingungen, ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Strasse, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon (Vorwahl) \_\_\_\_\_ Alter \_\_\_\_\_

Datum: 1. Unterschrift  
☐ persönlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum: 2. Unterschrift \_\_\_\_\_ 01./AD 10 09

Antwortkarte

## Power Play

### Abonnement-Service

Markt & Technik Verlag AG  
 Hans Pinzel Str 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



## GESCHENK-ABO

Ja, ich möchte Spaß mit POWER PLAY verschunden für dieses Geschenk (12 Ausgaben POWER PLAY) bezahlen mit 69,90 DM. Ausland: zzgl. Porto. Der versand erfolgt per Post (in Klammern).

Das Abonnement ist ☐ befristet auf 12 Ausgaben ☐ verlängert sich automatisch um jeweils weitere 12 Ausgaben, so dass dann gültigen Bedingungen ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Meine Adresse als Besteller: \_\_\_\_\_ und das ist das/ die Glückliche:

Name, Vorname \_\_\_\_\_ Adresse \_\_\_\_\_

Strasse, Hausnummer \_\_\_\_\_ Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_ PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon (Vorwahl) \_\_\_\_\_ Telefon (Vorwahl) \_\_\_\_\_

Ich bestätige das Widerrufsrecht durch meine 2. Unterschrift.

Datum: 1. Unterschrift \_\_\_\_\_ 01./AD 10 09

Datum: 2. Unterschrift \_\_\_\_\_

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum: 1. Unterschrift \_\_\_\_\_ 01./AD 10 09

Die 60 Pf.  
 Belegkarte  
 hier mitliegend

Antwortkarte

## Power Play

### Leserservice

Markt & Technik Verlag AG  
 Hans Pinzel Str 2

8013 Haar



## LESER - HITPARADE

### Gewinn mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen finden Sie im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Abstand:

Name, Vorname \_\_\_\_\_ Alter \_\_\_\_\_

Strasse, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Die 60 Pf.  
 Belegkarte  
 hier mitliegend

Antwortkarte

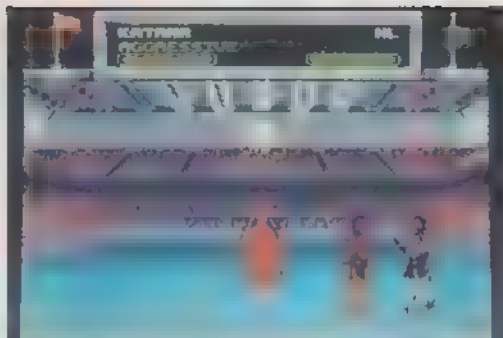
## Power Play

### Redaktion

Markt & Technik Verlag AG  
 Hans Pinzel Str 2

8013 Haar





Kung Fu-Urgewalt pur — da schlottert der Pyjama (ST)



Kampf der Flora. Stirb, du böses Killergrün! (ST)

## WO RIPPEN EINSAM BRECHEN

## Oriental Games

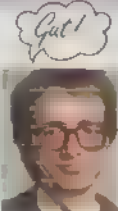
**O** großer Nachwuchs-Kämpfer aus dem Abendland, willkommen bei den "Oriental Games". In drei Disziplinen mügest Du antreten, um das große Turnier zu gewinnen: Kendo, Kung Fu und Kyō-Kushin-Kar. 16 Kämpfer (darunter beliebig viele Computer-Schwarzgürtel) nehmen am Turnier teil, das im K.O. Modus ausgetragen wird. Wer weichgeklopft auf die Matte sinkt, fliegt raus. Pro Disziplin stehen Euch 16 verschiedene Bewegungs-, Schlag- und Verteidigungstechniken zur Verfügung. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade,

und nach jedem Kampf wird eine Prügelstatistik ermittelt. Besonders gute Kampferleistungen und Platzierungen werden mit Medaillen belohnt. Nach Absolvierung aller drei Disziplinen wird der Gesamtsieger des Turniers gekürt. Ein besonderer Clou ist die Joystick-Editor. Hiermit könnt Ihr eine beliebige Kombination von Kampftechniken auf eine Joystick-Richtung legen. So genügt dann eine einzige Knüppelbewegung, um bis zu vier verschiedene Hiebe am Stück auf den armen Gegner niederprasseln zu lassen. *hl*

Den Turniermodus haben sich die Pro-

gramme nicht doch aneignen können. Ihr Eure Spielfiguren nicht speichern, was man nach den ersten gewonnenen Medaillen etwas bedauert. Die Grafik ist passabel mit recht großen

wenn auch nicht sonderlich schönen Sprites, beim Sound dominieren energische Digi-



Kampfschreie und stimmige Röcher. Die Steuerung ist gut, doch die Computergegner knockt man auch auf gehobener Schwierigkeitsgrad mit etwas Übung relativ leicht aus. Oriental Games ist gut spielbar

entfaltet aber erst im Turnier mit ein paar menschlichen Spielern seinen vollen Reiz.

STECKBRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Microstiv e. Z. rka Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 66%

Grafik: 64% Sound: 56%

POWER WERTUNG 66%

C 64

in Vorbereitung

## DAS LEBEN DES BRIAN

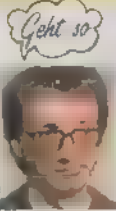
## Viking Child

**L**ov der angelesene Flus von Obergott Odin, hat die Eltern des kleinen Wikinger-Brian in sein Privatgefängnis gezaubert. Da sitzen die braven Leut' nun und warten darauf, daß Klein-Brian sie rettet. Der Dreikäsehoch kann dies schaffen, indem er 16 horizontal scrollende Levels abgrast und hier alle möglichen Monster verdrischt. Am Ende der Odyssee steht der Endkampf mit Lummel Loki höchstpersönlich. So wird die Story beim Geschicklichkeitsspiel "Viking Child" ist, so bekannt kommt einem der Ablauf vor.

Die Programmierer haben anscheinend öfters mal "Super Wonderboy" gespielt, denn hier wie da wetzt ein netter Knirps durch verschiedene Landschaften, springt von Plattform zu Plattform und sammelt Münzen auf, von denen er sich in Läden bessere Ausrüstung kauft. Neben dem taktischen Element ("Wann kaufe ich mir was von meinem Geld?") ist Grundsätzlichkeit beim Level-Durchforsten angesagt, denn an vielen Stellen sind Münzen versteckt. Wer sich weit vorangespelt hat, erfährt ein Paßwort. *hl*

Super Wonderboy hat bestimmt nichts von seinem unehelichen Zwangsbruder Brian gewußt. Die Abenteuer des Viking Child sind zwar schwer abgeklopft, aber der Spielspaß ist nicht ohne die Monsterhaufen-Extras kau-

len Masche ist nicht die schlechteste. Außerdem animiert die sehr schöne Grafik



welche die Computer-Umsetzungen von Super Wonderboy klar ausstrahlt. Den Schwierigkeitsgrad ist eher überdurchschnittlich, aber angesichts des Paßwort-Systems läßt sich dies verschmerzen. Wer

auf diese Art von Programm steht, sollte mal eine unverbindliche Probe-Runde wagen.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Wired. Zirkel Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 67%

Grafik: 72% Sound: 61%

POWER WERTUNG 67%

C 64

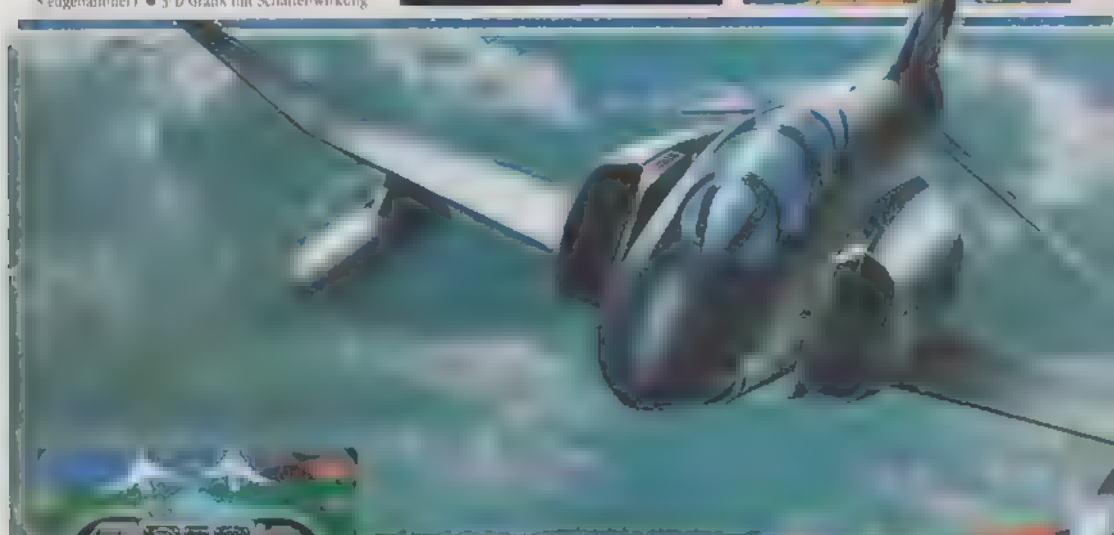
nicht geplant

# Wir unterbrechen dieses Magazin

**MAGIC FLY** • Amiga/Atari ST Ab September erhältlich!

Als futuristischer Kampf lot sind Sie in Ihrem Schiff, der "Magischen Fliege" unterwegs durch einen riesigen Asteroiden. Ihr Ziel ist es, wichtige Teile des komplexen zu zerstören und das Raumschiff aufzusprengen, das man unter dem Codenamen "die Malle" kennt.

- Über 10 verschiedene Raumschiffe, die es zu entdecken und herunterzuholen gilt. Sie alle haben eine verblüffende Ähnlichkeit mit Vertreter der Weltraumflotte. Erleben Sie selbst das gruselige Gefühl bei der Begegnung mit einer Schwarzen Witwe oder einer Tarantula.
- Ein riesiges, komplexes Labyrinth von Tunnels bringt immer neue Aspekte zum Vorschein.
- Eine Auswahl von Waffen – 3 Typen von Askeria-Atmen, Raketen und eine Serie von Superwaffen (Cat, Lampen und Atom-Schlaghammer).
- 3-D-Grafik mit Schalterwirkung.



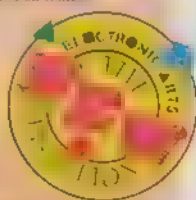
**Atari ST/Amiga Ab September erhältlich**

Echtes Flaggschiff und Nervenzettel – das garniert die Magische Fliege mit einer Reihe von realistischen 3-D-Grafiken. Erleben Sie selbst das gruselige Gefühl bei der Begegnung mit einer Schwarzen Witwe oder einer Tarantula. Ein riesiges, komplexes Labyrinth von Tunnels bringt immer neue Aspekte zum Vorschein. Eine Auswahl von Waffen – 3 Typen von Askeria-Atmen, Raketen und eine Serie von Superwaffen (Cat, Lampen und Atom-Schlaghammer).

Nachtrag: Option. Lassen Sie sich von General Yeager, dem besten Piloten der Welt, mit einem kleinen, aber sehr realistischen Geandardarstellung. Nachtrag: Option. Lassen Sie sich von General Yeager, dem besten Piloten der Welt, mit einem kleinen, aber sehr realistischen Geandardarstellung.

In diesem Kasten werden wir Sie stets über die neuesten Entwicklungen auf dem wachsenden Markt informieren.

Die neuesten Entwicklungen auf dem wachsenden Markt informieren. Die neuesten Entwicklungen auf dem wachsenden Markt informieren. Die neuesten Entwicklungen auf dem wachsenden Markt informieren.



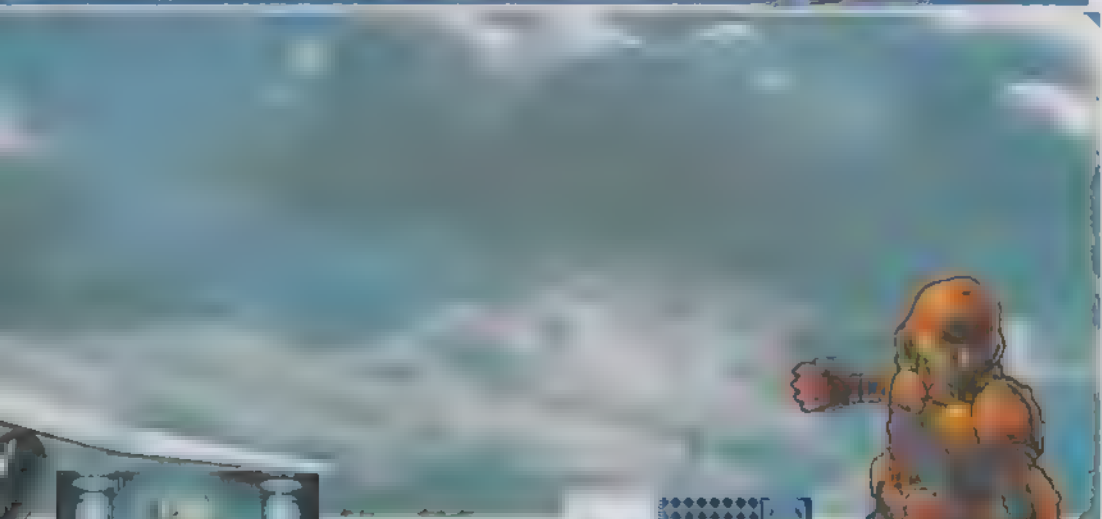
Go den Spielern The Games Machen

# eben für einige wichtige Informationen

## FLOOD™ Atari ST/Amiga Ab sofort erhältlich!



FLOOD™ ist ein Action-Adventure-Spiel, das Sie in eine fantastische Welt entführt. Sie müssen durch eine riesige, verfallene Stadt kämpfen, um die Wahrheit herauszufinden. Das Spiel ist reich an Details und bietet eine herausfordernde Gameplay-Erfahrung.



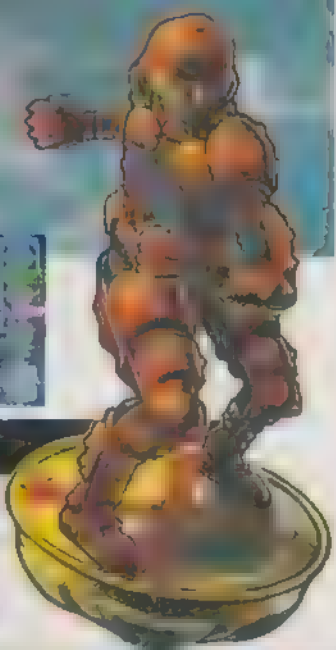
## IMPERIUM™ Atari ST/Amiga Ab sofort erhältlich!

IMPERIUM™ ist ein Action-Adventure-Spiel, das Sie in eine fantastische Welt entführt. Sie müssen durch eine riesige, verfallene Stadt kämpfen, um die Wahrheit herauszufinden. Das Spiel ist reich an Details und bietet eine herausfordernde Gameplay-Erfahrung.

## CAYGHI™ Atari ST/Amiga Ab sofort erhältlich!

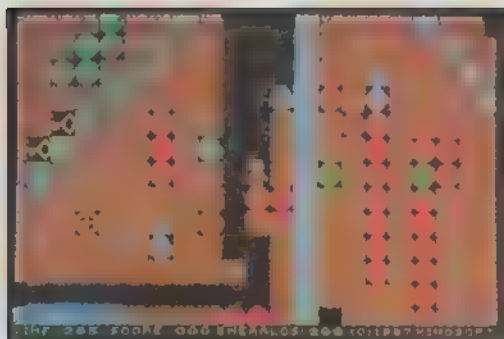
## PROJECTYLE™ Amiga/Atari ST Ab sofort erhältlich!

PROJECTYLE™ ist ein Action-Adventure-Spiel, das Sie in eine fantastische Welt entführt. Sie müssen durch eine riesige, verfallene Stadt kämpfen, um die Wahrheit herauszufinden. Das Spiel ist reich an Details und bietet eine herausfordernde Gameplay-Erfahrung.









Der dritte Teil birgt hammerharte Levels (Amiga)

## HATTRICK MIT HAKEN

# EMERALD MINE 3

**A**ller guten Dinge sind drei. Die BoulderDash-Variante "Emerald Mine" gibt es nun in der dritten Auflage. Im Vergleich zum Original, das erstmals 1987 erschien und mittlerweile zu den Klassikern zählt, sind nur die 100 Levels neu. Die Aufmachung ist diese bei Weder Grafik noch Sound wurden geändert.

Für Emerald Mine-Neulinge sei hier noch einmal kurz das Spielprinzip erklärt. In jedem Level der mehrere Bildschirmen hoch und breit ist, muß man die bestmögliche Anzahl Diamanten aufsammeln.

Diese liegen entweder gut versteckt herum oder müssen mit spielerischen Tricks "beschafft" werden. Ein knackiges Zeitlimit und ein gutes Dutzend verschiedener Feinde (mit jeweils anderen Verhaltensweisen) machen Euch das Leben schwer. Mit Schüssen werden Türen geöffnet, Dynamit sprengt verstopfte Wege frei. Wenn Ihr einen Level geschafft habt, wird der Spielstand auf Diskette gespeichert. Wer einen Partner zur Hand hat, darf sich im Teamwork-Modus an neuen Levels versuchen.

mg

Der dritte Teil wurde für einen hohen Schwierigkeitsgrad konzipiert. Im Spiel weist nichts außer dem Titel darauf hin, daß man gerade Emerald Mine spielt.

stützt sich deren hoher Schwierigkeitsgrad darauf, daß man sich die Hacken abläßt und die Levels als Puzzels lösen muß. Ich habe

Gehört so



das Original, habe den zweiten Teil (Editor) gerne gespielt, aber der dritte Aufsteiger macht etwas enttäuscht. Mir ist er zu lieblos konstruiert. Das Spielprinzip und Spielelemente sind nach wie vor fein ausgedacht, nur hätte man die Dialoge etwas stärker anfeuern sollen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Kingsoft Zirkas-Preis: 40 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA 68%**

Grafik 55% Sound 53%  
POWER-WERTUNG 68%

**ATARI ST**

nicht geplant

**C 64**

nicht geplant

## Paradise of Games

Computer Software Vertriebs GmbH

Baaderstr. 13, 8000 München 5

Telefon 089 2011935

Fax 089 2012469

Ihr professioneller Partner  
für Computerspiele

Versand und Laden!

Wir liefern per Nachnahme  
"VERSANDKOSTENFREI" AUS

### Spiele für Atari ST

Dragon Flight	89,00
Last vs. West Berlin	79,00
Kick off 2	69,95
Kax	54,95
Larry 3	09,00
Manhunter San Francisco	89,00
Midwinter	89,00
Might and Magic 2	89,00
Ninja Warriors 1	59,95
Ninja Warriors 2	74,95
Paris Dakar Rallye	74,95
Sherman M4	99,00
Sim City	89,00
Sadlight	79,95
Elite Stealth Fighter	89,00

### Spiele für IBM-PC

Battle of the Planets	99,00
Cyberwar	79,00
Last vs. West Berlin	79,00
Kult (solange Vorrat reicht)	29,95
LHX Attack Chopper	109,00
Loom	74,95
Midwinter	89,00
Might and Magic 2	89,00
Purple Saturn Day	29,95
Solitaire Vortext	29,95
Railroad Tycoon	109,00
Sim City	89,95
Sherman	109,00
Their Finest Hour	89,00
Ultima IV	99,00

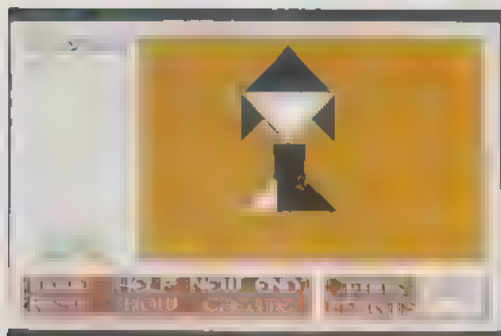
Wir führen auch Spiele  
für Amiga

Dies ist nur ein Auszug aus unserem  
Programm!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Unser Telefon:

**089/2011935**



Wo mag das Teil nur hingehören? (Amiga)

## GEOMETRIE-KNOBELEI

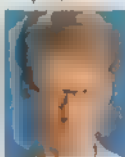
## Tangram

Der Ursprung des Brettspiels "Tangram" liegen in Asien. Genauer gesagt: Es wurde irgendwann im Mittelalter in Japan entwickelt. Da die Japaner ein Völkchen mit ausgeprägtem ästhetischen Empfinden sind, darf man auch von ihren Spielen eine besondere Note erwarten. Obwohl vom Spielprinzip her extrem einfach, bietet Tangram doch eine Fülle an Spielvariationen. Aus sieben geometrischen Grundelementen lassen sich unendlich viele Figuren legen oder vorgegebene Gestalten nachbauen. Wer einmal versucht

hat, einen Kranich oder Frosch aus Dreiecken und Vierecken zu konstruieren, weiß, wie schwierig diese Aufgabe ist. In der Umsetzung von Kingsoft muß man hundert verschiedene Figuren unter Zeitdruck nachbauen, wobei die Elemente mit der Maus positioniert und gedreht werden. Ist diese Aufgabe geschafft, kann man mit dem eingebauten Editor eigene geometrische Figuren entwerfen. Jeder Tangram-Fan kennt das Glücksgefühl, wenn es gelingt, aus wenigen Elementen ein komplexes Muster zu konstruieren. Wer

Eigentlich keine schlechte Idee dieses faszinierende Brettspiel für den Computer umzusetzen. Eine zweckmäßige Benutzerführung, unauffällige Grafik, die nicht vom Knobel- und Gruben-Ablenker und ein Zeitlimit, das hektisch aufkommen läßt. Offen gesagt: würde ich bei Tangram aber auf den Com-

Gehst so



puter verzichten. So ein Puzzelspiel muß man im wahrsten Sinne des Wortes bequemen. Sprich: mit den Händen auf dem Tisch hin und her schieben. Auf dem Bildschirm ist das nur das hehre Vergnügen. Der Preis ist rechtlich

niedrig. Ist so (einfach) leicht zu Tangram. Falls Ihr Lust habt, ein mal anschauen.



72 Steinen setzen, das kann den Spieler nicht ergötzen (Amiga)

## ZUM STEIN-ERWEICHEN

## Titano

Zwölf Steintypen mit je sechs Farben und ein Brett — nein, das ist nicht "Ishido" (Test in POWER PLAY 9/89) sondern "Titano", eine Ishido-Adaption für den Amiga. Die Regeln sind im wesentlichen die gleichen geblieben. Der Spieler setzt die Steine aufs Brett. Dabei muß er darauf achten, daß Form oder Farbe zum angrenzenden Stein übereinstimmen. Für jeden gesetzten Stein gibt's Punkte. Wenn man es schafft, den Stein so zu platzieren, daß gleich mehrere Attribute passen, bekommt man besonders viele Punkte

gutgeschrieben. Stimmen Form und Farbe mit den Nachbarn nicht überein, darf man ihn nicht setzen — das ist der Unterschied zu Ishido. Sollte man das Steinchen nicht unterbringen können, legt man ihn zurück in den Stapel — das kostet allerdings Punkte. Ab Titano wird mit der Maus gesteuert: wenn man einen Stein an eine falsche Stelle setzt, gibt der Amiga ein verstimmtes Brummen von sich und es erscheinen "Spezialsteine", die den Score dezimieren oder Steine vom Brett verschwinden lassen, al-

ich finde Titano ärgerlich. Daß man versucht eine Adaption für das immer noch nicht erschienene Spitzen-Spiel "Ishido" zu programmieren, ist ja schön. Aber warum mußte man so viele Fehler machen? Durch die Titano-Spezialregel (Kein Anlegen von Steinen beim Ziehen) wird die Form & Farbe nicht

Na ja.



stimmen) kommen schnell noch Steine, die nicht passen. Und der Computer merkt das nicht einmal — nicht gerade ein Beispiel höherer Programmierkunst. Schade, schade, das hätte ein schönes Spiel werden können, aber so?

Ishido ist ein edles Spiel. Titano nur der blöde Abklatsch. Plus.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Kingsoft, Zirkus-Preis: 30 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 48%

Grafik 26% Sound  
POWER WERTUNG 48%

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Magic Soft, Zirkus-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 15%

Grafik 10% Sound 2%  
POWER-WERTUNG: 15%

ATARI ST

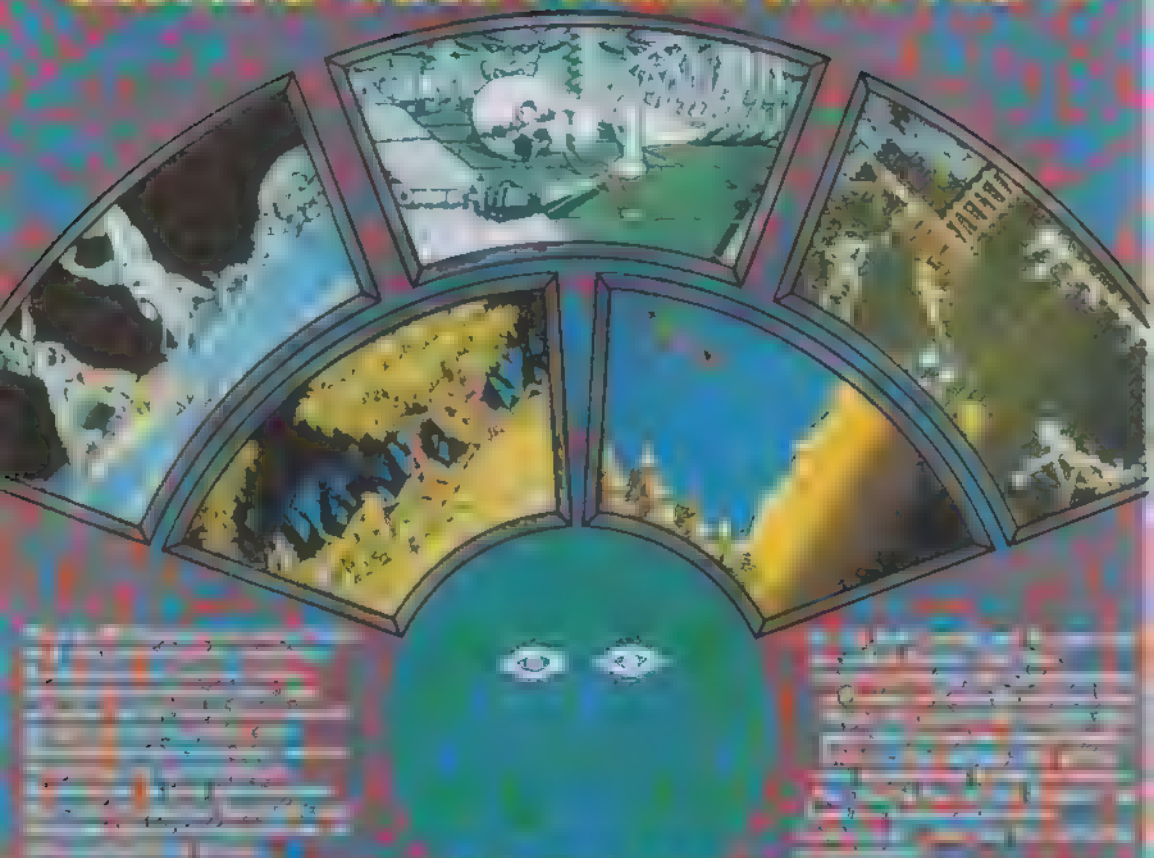
nicht geplant

C 64

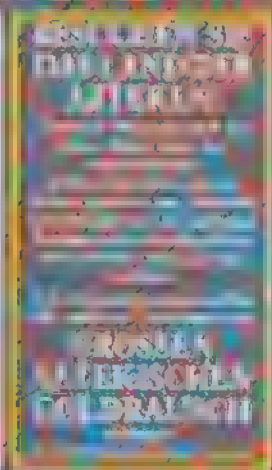
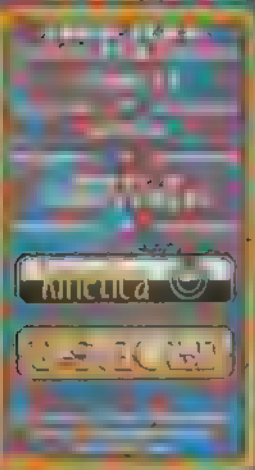
nicht geplant



TAUSEND WEGE FÜHREN ZUM GOLOD



NUR EIN WEG FÜHRT ZUM  
ENTSTANDEN DES GOLDES DER AZTEKEN



LIEBES-

ERKLÄRUNG

AN DEN AMIGA

# Unreal

Ein schlimmer Finger hat schon wieder einmal die Freundin einer tapferen, unerschrockenen Kämpfer-Natur gekidnappt (Anmerkung der Redaktion: nicht sehr original). Bevor er seine Liebste wieder in die Arme schließen kann, wartet ach! actionreiche Leves auf ihn. Drei davon muß er zu Fuß, nur mit einem Schwert bewaffnet, überstehen. Die Hintergrundlandschaft scrollt widerspruchsfrei parallax von rechts nach links. Hupfend laufend und duckend muß ihr diversen Gegnern ausweichen oder sie mit dem Schwert unten pieksen. Wer den blitzartigen Säbel kurz in ein Feuer taucht, darf für eine Zeit mit einem Feuerschwert die Fende erschrecken. Nur mit roher Gewalt und gutem Timing ist allerdings nicht jede Situation zu meistern. Diverse Puzzles fordern hier die grauen Zellen heraus. Diese können in den anderen fünf Levels wo man in bester "Space Harrier"-Manier als Drache über Landschaften braust, gestört ein Nickerchen machen. Flinke Reaktionen und ein geübter Feuer-Finger sind gefragt. Ab und zu liegen Extras auf der Oberfläche parat, die für mehr Feuerkraft oder kurzzeitige Unverwundbarkeit sorgen.



Wer den Feuerfontänen nicht ausweicht, wird erbarmungslos geroast (Amiga)



In dieser Burg befindet sich die entführte Prinzessin (Amiga)

Ungewöhnlich ist die Punktezählung. Ihr startet mit dem Maximal-Score von 99 Punkten. Mit jeder Feindberührung werden es etwas weniger. Blinkt Euch eine 0 entgegen, bedeutet dies leider "Game Over". Habt Ihr einen Level geschafft, dürft Ihr den Spielstand auf Disk speichern. mg



Die Alternative zum Flammenwerfer: das Feuerschwert (Amiga)

Für mäßig spielbare 3D-Ballereien. Wie z.B. "Space Harrier" konnte ich mich nie sonderlich erwarren. Insofern finde ich die Grafik bei den 3D-Levels von Unreal zwar toll zum Zusehen, aber die große spielerische Freude wird nicht aufgenommen.

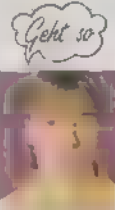
Diese hektische Einlage erfordert eine Mischung aus Auswendiglernen des Levels, Glück und guten Reflexen. Die horizontal scrollenden Spielskreen gefallen



mir etwas besser auch wenn es da reinweise. Sie gibt an, denen man schwerlich ohne Energieverlust vorbekommt. An grafischen Effekten steckt in Unreal genug, um das Spiel zu rechtfertigen. Beim Spielspaß kann

man das leider nicht behaupten, der köchelt eher auf kleiner Flamme vor sich hin. Ein Programm für grafisch bewußte Action-Fans, der Rest sei gewarnt!

Unreal ist eine prima Laudatio auf die technischen und grafischen Fähigkeiten des Amigas. Die Aufmachung ist schlicht, fantasievoll. Dank der überraschend flotten sowie fließenden 3D-Animation und den grafischen Kunstwerken in manchen 2D-Levels werden einige "Ahhs" und "Ohhs" nicht ausbleiben. Dazu kommen naturgetreue Sound-Effekte, die zusammen mit der ungeheuren Detailliebe eine prickelnde Atmosphäre erzeugen. Leider wurde beim Spieldesign nicht ganz soviel Sorgfalt an den Tag gelegt



Manchmal tut man sich mit dem Ausweichen in den 3D-Levels recht schwer und als zu ideenreich sind die 2D-Geschicklichkeitstufen auch nicht im Vergleich zu Shadow of the Beast liegt Unreal an der Spitze um Längen vor. Unreal ist optimal

dazu geeignet, deprimierten Amiga-Besitzern die nights von dem Satz "ist idiosyncratisch" der ST-Umsetzung träumen wie der neuen Lebensmut einzulößen. Spielerisch rangiert es klar über dem Durchschnitt, die vorderen Plätze kann Unreal leider nicht angreifen.

STECKBRIEF

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

Genre: Action  
Hersteller: UBI Soft  
Zirkapreis: 90 Mark

AMIGA

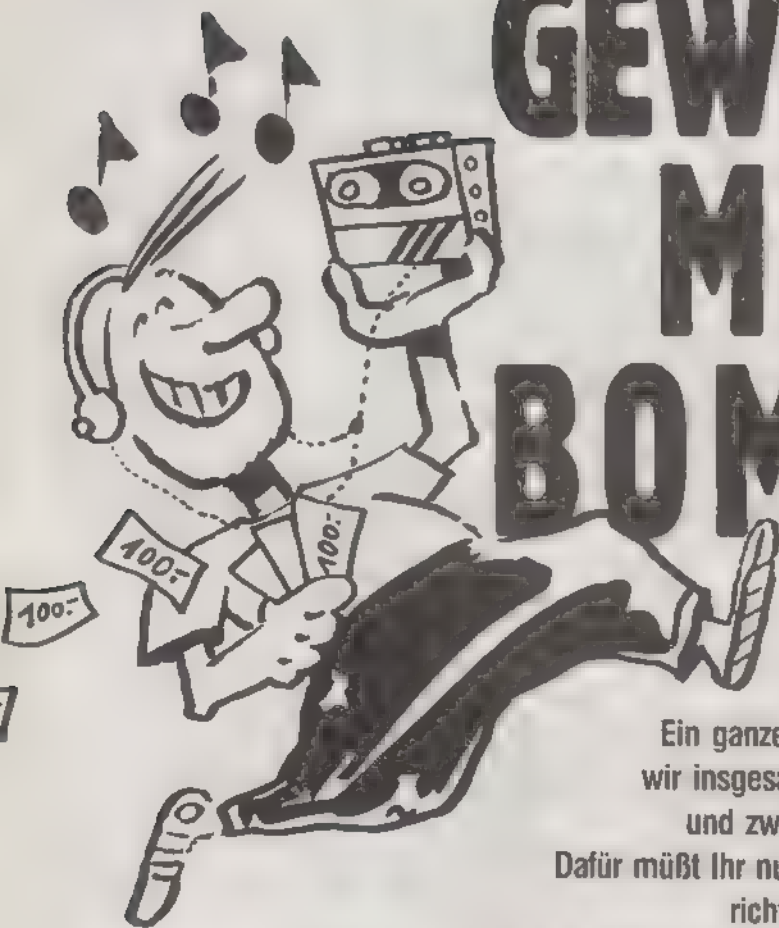
63%

Grafik: 87% Sound: 78%  
POWERWERTUNG: 63%

C 64

nicht geplant

# GEWINNT MIT BOMICO



Fast geschenkt:

Ein ganzes Jahr lang verlosen  
wir insgesamt 14400 Mark  
und zwölf feine Walkman.

Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen  
richtig beantworten...

## BOMICO TOP TEN

1. Emlyn Hughes  
Soccer
2. Sim City
3. F 29
4. Tie Break
5. Klax
6. Rings of Medusa
7. Rainbow Islands
8. Logo
9. Drakkhen
10. Castle Master

**W**as gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Oben seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos pro-

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

**Markt & Technik Verlag AG**  
**Redaktion POWER PLAY**  
**Kennwort: Bomico**  
**Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar**

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 14. September 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*



## HIGHScores

Wie gut seid  
Ihr in Eurem  
Lieblingsspiel?  
Hier findet  
Ihr die  
Bestleistungen  
anderer  
**POWER-PLAY-**  
Leser.

Diese Seite der **POWER** ist eine kleine Sammlung der besten Leistungen aller Computer-Spieler. Die Angaben, die erreicht haben, reserviert. Aus jeder Kategorie wählen wir die besten Spieler aus und drucken sie hier ab. Die Namen der Spieler werden nicht veröffentlicht. Als kleines Bonus haben wir für Euch auch das Foto der High Scores gemacht. Deswegen haben wir Euch neben den erreichten Höchstpunktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto von Euch selbst in Paßbildgröße mitge-

senden. Die Bilder der Einsender werden nicht veröffentlicht. Ihr könnt Euch das Spiel, das Ihr gedruckt

Natürlich zählen nur High Scores, die bei PC-Engines oder PC-Engines erreicht worden sind. Wenn Ihr ein Spiel für ein anderes System gespielt habt, wird Solltet

wir feststellen, daß jemand höhere Scores bei uns eingereicht hat, müssen wir das Spiel neu bewerten. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch an das Spiel, das Ihr spielt. Macht es Euch leicht oder schwer, das ist Euch selbst überlassen. Die Spieler, die die besten Scores erzielt haben, werden in der nächsten Ausgabe der Zeitschrift veröffentlicht. Ihr

Schick Euer High Scores und Foto Schwarzweiß-Fotos an die Adresse

Markt & Technik Verlag AG  
Redakt. on Power Play  
Kennwort: Hall of Fame  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München



Suzanne aus Githorn  
liebt's klassisch mit  
Arkanoid



Dominik Suter aus der  
Schweiz wandelt  
über den Regenbogen

## Arkanoid

Amiga 1 019 640 von Susanne Fraatz, Githorn

## Blood Money

MS-DOS 251 337 von Andreas Becker, Vatersteden

## Eye of Horus

Amiga 15 590 von Ren Stumpp, Hahnheim

## Gravity Force

Amiga Race 1 in 56 Sec. von Peer Hamann, Seelze

## Grand Prix Circuit

C 64 00 5718 (Monza) von Sebastian Siegraber, Stad allendorf

## Gunhead

PC-Engine 3 470 150 von Martin Müller, Wasserburg

## Hard Drivin'

ST 57 51 Sec. (Speedtrack) von Marc Whiffen, Erkrath

## Indy Adventure

Amiga 762 von Gernot Schreiber, Witten

## Klax

Amiga 1 445 115 von Andreas Szedlatz, Pforzheim

## Last Ninja II

C 64 256 200 von Hans Martin Schmidt, Harburg

## Nemesis

Gameboy 187 200 von Thorsten Gunter, Tullingen

## Nebulus

C 64 42 560 von Alfred Prozel, DDR-Dresden

## Paradroid

C 64 86 315 von Martin Palzward, Rotenburg

## Parodius

Automat 200 500

## Thunderforce III

Mega Drive 3 456 700 beide von Martin Gaksch, POWER PLAY

## Pinball Wizard

Amiga 388 720 von Martina Möller, Hamburg

## Power Drift

Amiga 756 200 von Ralf Roland Wahl, A-Wien

## Rainbow Island

ST 581 900 von Dominik Suter, Thalwil-CH

## Rainbow Island

Amiga 2 061 130 von Delma Dierschke, Borgelweg

## Rock n Roll

Amiga 398 750 von Dieter Naujoks, Nortorf

## Super Star Soldier

PC-Engine 634 200 von Michael Hengst, POWER PLAY

## Silkworm

Amiga 140 100 (H) von Veran Williams, Hamburg

## Silkworm

Amiga 608 100 (Jeep) von Thorsten Felberg, Hamburg

## Super Mario Land

Gameboy 283 630 von Jürgen Schulze-Döbold, Stuttgart

## Tetris

Gameboy 14 324 von Sylvia Thaler, Vatersteden

## Tennis

Gameboy 6 0 6 1 (Level 4) von Jan Krizor, Allaußheim

## Their finest Hour

MS-DOS 7 303 (Me-109) von Christian Reiser, Undeloh

## Their finest Hour

MS-DOS 4 060 (Do-17) von Stefan Böhn, Duisburg

## Turrican

Amiga 747 700 von Marco Marzinkowski, Recklinghausen

## Turricane

Amiga 786 550 von Maik Humpert, Soltau

## Turn II

Amiga 2 618 von Andreas Hinz, Langenfeld

## Twinworld

Amiga 29 725 von Andreas Jacke, Rotenburg

## Twinworld

Amiga 48 310 von Jan Groß, Bremen

## Virus

ST 87 453 von Klaus Allmann, München

## Xenon II

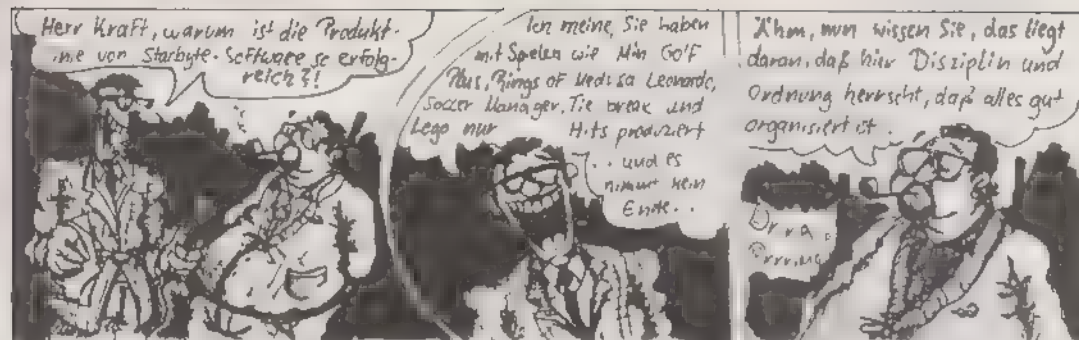
Amiga 645 720 von Harry Pfister, Baden-Baden

## X-Out

C 64 305 200 von Thomas Beck, Königswinter

## Xenious

PC-Engine 145 670 von Volker Weitz, POWER PLAY



**WISSEN SIE WARUM  
WIR EINEN HIT  
NACH DEM ANDEREN  
PRODUZIEREN ?**

**WIR NICHT !**  
(vielleicht sind unsere Spiele ja wirklich so gut)

Vertrieb Bomico  
Vertrieb BOMICO  
F. Hagen, Strasse 1  
6000 Frankfurt/Main 90  
BOMICO Serviceline





# Hallo Clubfreunde!

Wegen der vielen Zuschriften mußten wir die Clubs der ersten Stunde teils von unserer Clubliste verbannen. Jeder Club wird in Zukunft dreimal in unserer Adressenliste stehen. Zwischen durch werden wir immer wieder alle uns bekannten Clubanschriften auflisten.

Denjenigen, die noch nicht auf unserer Clubliste zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefodert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

up

Richtet Eure Zuschriften an:  
**Markt & Technik Verlag AG**  
 Redaktion **POWER PLAY**  
 Kennwort: **Clubs**  
 Hans-Pinsel Straße 2  
 8013 Haar



## Lords of Imagination

Der internationale Rollenspielerclub "Lords of Imagination" (LOI) wurde Anfang 1989 von fünf Rollenspiellern gegründet. Ihr Ziel war es, eine Interessensvertretung für alle Rollenspieler, sei es am Computer oder am Spieltisch, zu bilden. Die Idee der Clubgründer ist eine genaue Definition des Rollenspiels, Einstiegsregeln, Informationen über die Anfänge des Rollenspiels sowie Einführungskurse für Rollenspieler und solche, die es werden wollen, anzubieten. Das Sprachrohr des Clubs ist seine Zeitung "Dwarfs & Giants", bei der alle Rollenspieler aufgefodert sind, sich aktiv zu beteiligen. Mittlerweile hat der Club fast hundert Mitglieder und ge-

## ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK · ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK · ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK

### Deco Soft

Computertyp: C 64, Atari 800 XL, Amiga  
 Anschrift: Thies Kugelmann  
 Norderdahl 75  
 225 Behrendorf

### Amiga Magic

Computertyp: Alle Amigas  
 Anschrift: Amiga Magic  
 c/o Marcel Kühn  
 Mühlentst. 43  
 5147 Ratingen

### Stamp Computercub

Computertyp: Atari ST, MS-DOS  
 Anschrift: Stamp Computercub  
 Am-Straßweg 80  
 4180 Duren

### Inter Comp

Computertyp: Alle Computersysteme  
 Anschrift: Inter Comp  
 Heupfah 6  
 5409 Obernordlath

### Program Master

Computertyp: Amiga, C 64  
 Anschrift: Program Master  
 P.O. Box 64  
 4101 Krefeld

### Damocles Userclub

Computertyp: Amiga  
 Anschrift: Damocles Userclub  
 John Rahn  
 Baderstr. 53  
 8400 Regensburg

### The OutRunners

Computertyp: Master System, Mega Drive  
 Anschrift: The OutRunners  
 Währinger Str. 24/24  
 A-1090 Wien

### B.I.T.S. Computer Club Berlin

Computertyp: MS-DOS, Atari ST, Amiga, C 64  
 Anschrift: B.I.T.S. Computer Club Berlin  
 u. A.  
 1000 Berlin 21  
 Postfach 2 0 0 0 6

### Fullstop

Computertyp: Sega Master, Mega Drive  
 u. A.  
 Anschrift: Fullstop  
 u. A.  
 1000 Berlin 44

### Kindercomputerclub KCC

Computertyp: u. A.  
 Anschrift: KCC  
 Michael-Walters-Weg 2  
 4560 Mickelnberg

### Thomy und Stufts Strategie- und Rollenspielerclub

Computertyp: Amiga  
 Anschrift: Thomy Korfaut  
 u. A.  
 3200 Singburg

### Commodore-Computer-Club Anhalt

Computertyp: C 64  
 Anschrift: Commodore-Computer-Club Anhalt  
 u. A.  
 4101 Krefeld

vEM Elektromotorenwerk, Dessau GmbH  
 P.O.  
 DDR 4500

### Videospielclub Cobra

Computertyp: Nintendo, Sega Mega Drive, Genesis, Sega 6-Bit, PC Engine, Konix  
 Anschrift: Cobra  
 u. A.  
 C 0 0 0 0

### tzBer-Club Uwe Schwesig

Computertyp: u. A.  
 Anschrift: Uwe Schwesig  
 Dörfler 9a  
 u. A.  
 C 0 0 0 0

### Mega Drive Fan-Club NRW

Computertyp: u. A.  
 Anschrift: MFC  
 u. A.  
 u. A.  
 u. A.

### Lords of Imagination

Computertyp: Alle Amiga-Systeme  
 Anschrift: Lords of Imagination  
 u. A.  
 Postfach 22  
 u. A.

### THE PREDATORS GROUP Inc.

Computersystem  
 Anschrift: Mary Reser  
 u. A.  
 u. A.

### Club 68000

Computertyp: Atari, Amiga, A 2000, u. A.  
 Anschrift: Club 68000  
 u. A.  
 u. A.  
 u. A.

### Phoenix Computer Club

Computertyp: Amiga, Atari ST, CFC, C 64  
 Anschrift: Phoenix Computer Club  
 u. A.

### Infinity Computercub

Computertyp: Amiga, MS-DOS, C 64  
 Anschrift: Infinity Computercub  
 Thomas Singshuhn  
 u. A.  
 7398 Pfullendorf

### PDC Public Domain Club München

Computertyp: Atari ST  
 Anschrift: PDC Public Domain Club München  
 Ludeplatz 82  
 8000 München 5

## NEUZUGÄNGE

Softfun  
 Computertyp: PC, Amiga, Atari ST  
 Leistungen: u. A.  
 Mitgliedsbeitrag: 60,-  
 Anschrift: M...





# BRIEFKASTEN

## Von der Rolle

Ich habe meinen C 64 erst seit ca. einem halben Jahr und habe mich in dieser Zeit zum absoluten Adventurefan entwickelt. Nun bin ich durch ihre Tests auf ein anderes Genre aufmerksam geworden (nämlich Rollenspiele). Jetzt möchte ich mir ein Spiel dieser Art kaufen, doch weiß ich nicht genau, welches. Die Favoriten sind (nicht zuletzt durch ihre Tests) Tangled Tales, Curse of the Azure Bonds und eines der Bards Tale- (bzw. Dragon Wars), bzw. der Ultima-Reihe. Zu welchem (auch nicht von mir aufgeführten) würden sie mir raten?

Zu den "Problemen" einiger Leser mit den Konsolen kann ich nur sagen: Mich stören sie nicht und die Konsolenfans werden wohl keine andere Zeitschrift finden, wo so sachlich und auch witzig ihre Spiele getestet werden.

Neuerungen: Eigentlich finde ich die POWER PLAY rundum super, aber für meine Begriffe fehlt noch ein, wenn auch klitzekleines, "Schmankerl". Das wäre eine Oldie-Ecke, in der ältere Spiele aller Art (unter Berücksichtigung des Zahners der Zeit) vorgestellt und getestet werden. Dabei könnte auch die alte POWER-Wertung der neuen gegenübergestellt werden.

Hmmm schwierig — ich würde Dir als der oben genannten Rollenspiele empfehlen. Aber ernsthaft: Es kommt ein wenig darauf an, wo Deine persönlichen Vorlieben liegen. Prügelst Du am liebsten Monster platt und zeichnest gerne Karten, ist wohl die Bard's Tale-Serie der richtige Griff. Stehst Du mehr auf spielerische Details, hat die Devisen Ultima

Wenn Du mehr auf taktische Kämpfe und tolle Stories Wert legst, ist wohl die AD&D-Serie die richtige Wahl. Schau doch auch mal in den Rollenspiel-Schwerpunkt in dieser Ausgabe. Dort findest Du mit Sicherheit das Richtige für Dich. mh

## Aber bitte mit Absender...

Eine kleine Bitte in eigener Sache: Immer wieder erreichen uns Briefe ohne Absender. Anonyme Zeilen können wir prinzipiell nicht abdrucken, außerdem können wir dem Verfasser auch keine persönliche Antwort schicken. Wer eine Meinung zu vertreten hat, sollte auch mit seinem Namen dazu stehen. Ironischerweise sind meist solche Zuschriften anonym, die mit pseudo-provokativen Floskeln à la "Ihr traut Euch ja eh nicht, diesen Brief abzudrucken!" versehen sind.

Liebe Freunde, wir äußern uns wirklich gerne zu jeder kritischen Meinung, aber gebt bitte Euren Absender an. Wir haben noch niemand, der über POWER PLAY meckert, das Transitor-Kommando auf den Hals geschickt. Solche mehr oder weniger juxxigen Absenderangaben wie "DMC of the Sowieso" helfen da auch nicht weiter. Also: Wer eine Antwort auf seinen Brief bekommen möchte oder diesen abgedruckt sehen will, gebe bitte seine Anschrift preis. hl

Und wieder einmal ein toller Cartoon aus Leserhand. S. Klose aus Bielefeld zeigt uns ein Opfer einer R-Type Session.

## Kaufqual

Seit ein ger Zeit sorgen die sog. Handheld-Konsolen für Furore. Auch durch Eure guten und umfangreichen Berichte bedingt, hat mich das Fieber gepackt und mich zum Kauf einer der beiden Systeme ermutigt. Nun stehe ich aber vor der Qual der Wahl: Atari Lynx oder Nintendo Gameboy. Vielleicht könnt ihr mir bei der Entscheidung behilflich sein, da ihr sicher schon einschlägige Erfahrungen gesammelt habt. Dies spiegelt sich auch in Eurer Rubrik "Lieblings-spiele der Redakteure" (vorzugsweise Gameboy) wider.

Vielleicht könnt ihr mir folgende Fragen beantworten:

a) Wann erscheint der Gameboy offiziell in Deutschland?

b) Birgt der Kauf des Gameboys momentanen Risiken in bezug auf Garantiesprüche bei Defekten oder Kompatibilität mit später erscheinenden Spielen?

c) Ist Lynx wirklich die (z.Zt.) ca. 100 Mark mehr wert (Farbe, Grafik)?

Außerdem möchte ich Euch noch für den Test von "Railroad Tycoon" loben. Es scheint mal wieder ein Superspiel von Microprose zu sein. Leider besitze ich einen Amiga und würde gerne, wann das Spiel auf diesem System erscheint.

Ralf Weyergang, Overath

Zu a) Der Game Boy wird wahrscheinlich ab August in Deutschland offiziell erhältlich sein.

Zu b) Die Garantie für die momentanen erhältlichen Importgeräte liegt nicht bei Nintendo, sondern bei dem Händler, wo Du den Game Boy gekauft hast. Aller Voraussicht nach laufen deutsche Game Boy-Module problemlos auf Importgeräten und umgekehrt.



Zu c) Unsere Einschätzung des Lynx kannst Du im Testbericht in der Ausgabe 3/90 nachlesen. Wann Railroad Tycoon für den Amiga erscheint, steht zur Zeit leider noch nicht fest (kann länger dauern). mg

## Police-Quest(ion)

Mein Anliegen: Ich bin ein absoluter Police-Quest-Fan und warte nun schon fast ein Jahr auf die Amiga-Umsetzung des Spieles, möchte nun von Euch wissen, wann dieses Programm für den Amiga kommt.

Sven Mertens, Fritzlau

Frohe Kunde: "Police Quest II" ist gerade für den Amiga erschienen (siehe Kurztests in dieser Ausgabe). hl

## Außerirdischer Antimilitarist

Hah! Jetzt bin ich erst einmal an der Reihe. Bisher kam ich mir immer wie ein Außerirdischer vor, aber da schlug ich doch neulich Eure POWER PLAY auf... und da geschah es...! Ich merkte, daß ich nicht der einzige Strategiespielfanatiker bin. Nein, da stand es schwarz auf weiß. Seitdem traue ich es mich zu sagen, ich bin auch einer von denen für die es das Hochste ist: Armee, Divisions- und Brigadesymbole durch die Gegend zu schieben. Ja,

## ABGESCHLACHTET!



# Power Bananen für Trantor

Andreas Kalkbuss, Mail



POWER  
POST

auch ich befinde mich auf einer Odyssee bei der Suche nach Mitspieler (aber auch ich bin kein Militarist). Und an dieser Stelle wage ich zu fragen: Wo sind Eure Tests zu diesem Genre?

POWER PLAY ist das beste Software-Magazin, aber auch das vielseitigste? Statt dessen muß ich mir erst eine "Magic Disk 64" kaufen, um zu erfahren, daßSSI ein neues Spiel rausgebracht hat. Im Klartext: Ich muß erst 16,50 DM anlegen, um nur ein Spiel meines Genres kennenzulernen. Muß das so bleiben?

Karl Erdmann, Jena

Zugegeben: beinhalte Strategie-spiele wie die von SSI führen bis an die Grenzen der POWER PLAY eher ein kümmerliches Schattendasein. Zum einen gibt es im Moment nicht besonders viele neue Programme auf diesem Sektor; zum anderen liegt dieses Genre kaum je mandem aus der Redaktion (außer mir). Ich bin aber im Testbereich recht stark mit Rollenspielen und Simulationen eingebunden, die wie Strategie-

siege wahnsinnig zeitintensiv sind. Glücklicherweise wurde seit dieser Ausgabe der Strategieflug der Redaktion durch den Neuzugang von Volker Weitz gestärkt, so daß wir hoffentlich in Zukunft neue Strategie- und Taktikprogrammever starkt testen können. mh

## Falsch geblickt

Schon oft habe ich in Messenberichten Sachen wie die se hier gelesen. (Ausgabe 3/90, S.8 über "Die Hard von Activision"). Auf den ersten Blick sah das Spiel recht interessant aus. In Ausgabe 4/90 auf S.37 lese ich mir den Test durch und was seh ich da? Heinrich hat die Briefe schräg auf, das kann nur ein "Naja" bedeuten. Wenn diese lahme Geschwindigkeit zum großen Teil zu diesem Urteil beiträgt, dann mußte diese auch beim ersten Blick aufgefallen sein.

Die Story der 28. Starkiller-Folge läßt ziemlich zu wünschen übrig. Ich hoffe Doc Bobo, Trantor und die ande-

ren kommen wieder in den nächsten Folgen. Wo sind überhaupt die Biochips geblieben? Ein Kompliment muß ich Rolf Boyke wegen der guten Zeichnungen machen.

Bei Messenberichten informieren wir Euch darüber, welche Programme in den nächsten Monaten erscheinen werden. Da die Spiele, die auf Messen gezeigt werden, noch nicht fertig sind, können wir sie logischerweise nicht bewerten. Die kritische Besprechung eines Spiels folgt dann im Test, der erscheint, sobald wir eine endgültige Version des Programms haben. hl

## Fragenberg

Ich bin ein großer Fan von dem neuen Wunderding namens Lynx. Doch was mußte ich in Eurer neuesten Ausgabe 7/90 lesen. Im Interview mit Bob Jacobs von Cinemaware sagte er: NEC wird bald das beste Handheld Video-

spiel der Welt veröffentlichen: 100 Prozent kompatibel zur PC-Engine."

Wow, voll kompatibel! Vielleicht noch mit Farb-LCD? Köstlich nicht zu teuer? Wann gibt's das Teil zu kaufen? Was wißt Ihr darüber? Le der ist es mit den "Handhelden" Lynx und Game Boy genauso wie bei den "Großen". Für die technisch überlegenen Lynx und Mega Drive gibt es weniger Software-Titel als für die etwas schwächeren Game Boy und PC-Engine. Warum nur?

Wenn Du in der POWER PLAY 8/90 die Seiten 12/13 aufschlägst, dann findest Du eine Beschreibung der Handheld-PC-Engine. Sobald sie in Japan erscheint, werden wir sie natürlich weit ausführlicher unter die Lupe nehmen.

Die Zahl der verfügbaren Software-Titel richtet sich meist danach, wie erfolgreich ein Videospiel-System ist. Je mehr Grundgeräte verkauft werden, desto mehr Spiele erscheinen. JB/Ü mg

Telefonische  
Bestellung  
(02 41)  
53 31 31



## IHR SOFTWAREPARTNER IM DREILÄNDERECK

### C 64 Disk

Blood Money II	39,95
Bloodwych II	39,95
Champions of Krynn	64,95
Dynasty Wars II	39,95
Espace f.t.planet II	39,95
Kick Off 2 II	39,95
Logo II	39,95
Rings of Medusa I	44,95
Secret of silver blades	69,95
Sextett 3 & 6 Spiele	29,95
Sim City II	49,95
Ski or die II	49,95
Tie Break II	39,95
Turcan II	39,95
TV Sports Football I	54,95
Two to One II	34,95
Vendetta	39,95

### DM

### AMIGA

688 Attack Sub II	69,95
East vs. West 1948 II	69,95
Emerald Mine 3 II	26,95
Imperium II	69,95
Khaos II	69,95
Kick Off 2 II	64,95
King's Quest IV	89,95
Klax II	49,95
Last Ninja 2	64,95
Leisure S. Larry 3	89,95
Loom IV	79,95
PACMANIA	19,95
Pirates II	89,95
Police Quest II	89,95
Starlight	69,95
The lost Patrol II	69,95
Turn It II	49,95

### DM

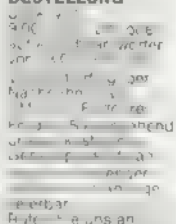
### Atari ST

Dragonflight IV	79,95
F 19 Stealth Fighter	79,95
Imperium II	69,95
Khaos II	69,95
Last Ninja 2 II	64,95
Loom IV	79,95
Sim City	79,95
Their finest hour	79,95

### IBM PC

SOUNDBL Mus. Card	449,-
Bundesliga Manager II	64,95
Centur	69,95
PGA Golf	69,95
Railroad Tycoon IV	94,95
Rings of Medusa I	69,95
Secret of silver blades	79,95
Ultima VI	79,95

## TELEFONISCHE BESTELLUNG



**Software**  
G. von B.O. Aachen  
Gew. Nr. 18  
**LAOENVERKAUF**  
Mo. Fr. 9:00-18:30  
M. 14:00-18:30  
Sa. 10:00-14:00



# CREME DE LA CREME

Ein halbes Jahr ist vorüber und wir fangen mit der Extra-Liste von vorne an. Desmal also die Spiele mit den besten Grafik-Wertungen. Der doppelte Platz 6 ist kein Druckfehler. Wir haben beide Spiele genau gleich bewertet. Die restlichen Listen repräsentieren wie immer die Besten der besten Spiele der letzten zwölf POWER PLAY-Ausgaben. Die Wertungen dieser Ausgabe können wir aus technischen Gründen leider nicht mit berücksichtigen. Wir bitten dies zu entschuldigen. Wie immer bestimmt die POWER-WERTUNG die Rangfolge der Spiele. Damit ältere Spiele nicht für

immer und ewig in der Tabelle bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele der letzten zwölf Monate (also zurück bis POWER PLAY 9/89).

## Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Rainbow Islands	91%	5. Monat	4/90
2 (2)	Indiana Jones Adventure	90%	7. Monat	1/90
3 (3)	Pirates	89%	5. Monat	4/90
4 (4)	Maniac Mansion	88%	5. Monat	4/90
5 (5)	Starlight	86%	6. Monat	3/90
6 (6)	Microprose Soccer	86%	7. Monat	9/89
7 (8)	F-16 Combat Pilot	84%	7. Monat	11/89
8 (9)	RVC	84%	7. Monat	11/89
9 (10)	Typhoon Thompson	83%	4. Monat	3/90
10 (—)	Emlyn Hughes Soccer	83%	1. Monat	6/90

## Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	7. Monat	2/90
2 (3)	Rainbow Islands	90%	3. Monat	6/90
3 (4)	Ultima V	90%	5. Monat	4/90
4 (5)	Indiana Jones Adventure	90%	7. Monat	1/90
5 (6)	Klax	89%	4. Monat	5/90
6 (7)	Maniac Mansion	88%	7. Monat	11/89
7 (8)	Pirates	87%	7. Monat	11/89
8 (9)	Tower of Babel	86%	7. Monat	12/89
9 (—)	Emlyn Hughes Soccer	83%	1. Monat	6/90
10 (—)	The Games Summer Edit	82%	1. Monat	12/89

## Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3 (3)	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (—)	Tetris	Nintendo	89%	8/90
6 (5)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
7 (6)	Puzzle Boy	Game Boy	86%	4/90
8 (—)	Ultima IV	Sega	86%	8/90
9 (8)	Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
10 (—)	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
11 (9)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
12 (10)	PC Genghis	PC-Engine	84%	4/90
13 (11)	Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90
14 (13)	Castlevania	Game Boy	83%	4/90
15 (14)	Tiger Heli	PC-Engine	82%	9/89

## Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	6. Monat	3/90
2 (2)	Ultima VI	92%	4. Monat	5/90
3 (—)	Railroad Tycoon	92%	1. Monat	7/90
4 (3)	Indiana Jones Adventure	90%	7. Monat	10/89
5 (4)	The Sentinel	90%	7. Monat	9/89
6 (5)	The Lineal Hour	88%	7. Monat	12/89
7 (6)	Maniac Mansion	88%	5. Monat	3/90
8 (—)	Champions of Krynn	86%	6. Monat	3/90
10 (10)	Red Storm Rising	85%	7. Monat	8/89

## Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Curse of the Azure Bonds	83%	7. Monat	10/89
2 (2)	Sentinel Worlds 1	81%	6. Monat	3/90
3 (3)	Dragon Wars	81%	7. Monat	2/90
4 (4)	Epyx 21	80%	5. Monat	4/90
5 (6)	Starlight 1	79%	4. Monat	5/90
6 (8)	Speedball	78%	7. Monat	9/89
7 (9)	Pipe Mania	77%	3. Monat	6/90
8 (10)	Go! Go!	76%	3. Monat	10/89
9 (—)	Klax	76%	1. Monat	5/90
10 (—)	Silkworm	74%	1. Monat	9/89

## Die besten Computerspiele

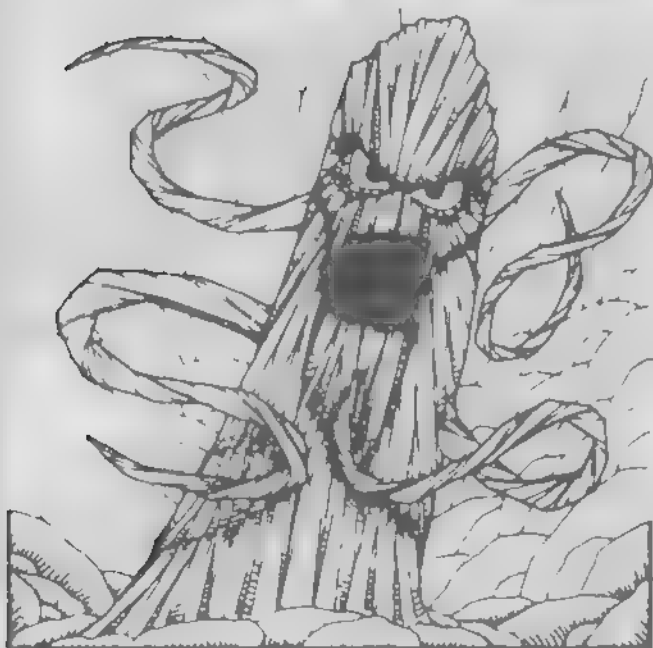
Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (2)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3 (3)	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4 (—)	Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
5 (5)	Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6 (6)	Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90%	10/89
7 (7)	Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
8 (8)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9 (9)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
10 (10)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
11 (11)	The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89
12 (12)	Pirates	Amiga	89%	4/90
13 (13)	Klax	Atari ST	89%	5/90
14 (14)	The Lineal Hour	MS-DOS	88%	12/89
15 (15)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
16 (16)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
17 (17)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
18 (18)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
19 (20)	LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	8/90
20 (—)	Tower of Babel	Atari ST	86%	12/89

## Die Spiele mit der besten Grafik

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	Xenon 2	Atari ST	92%	10/89
2	Xenon 2	MS-DOS	92%	3/90
3	Loom	MS-DOS	91%	7/90
4	Gunhed	PC-Engine	89%	10/89
5	LHX Attack Chopper	MS-DOS	88%	8/90
6	Space Ace	Amiga	88%	3/90
7	Space Ace	Atari ST	88%	6/90
8	Shadow of the Beast	Amiga	87%	12/89
9	Typhoon Thompson	Amiga	86%	3/90
10	Super Shinobi	Mega Drive	85%	3/90

# POWER-TIPS

Heft 9/90



**HERAUS-  
TRENNEN  
UND  
SAMMELN!**

**E**s ist geschafft. Daniel Börgers schickte uns die Komplettlösung zu "Ultima VI" und gewinnt damit den PowerTip des Monats in Höhe von 500 Mark. Außerdem können sich alle Rollenspielfreunde auf den ersten Teil der Karten von Thalions "Dragonflight" freuen. Neben dem zweiten Teil des "Might und Magic II" Cluebooks liefern wir Euch auch eine Komplettlösung des Sierra-Adventures "Conquest of Camelot". Ich hoffe, es ist wieder für jeden etwas dabei. Vergelt nicht, uns trotz Ferienzeit und Sonnenschein weiter mit Tips und Tricks zu versorgen. Vor allen Dingen vergelt nicht, Eure Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben. **vw**

## Power-Tips

### Computerspiele-Tips

Ultima VI	
Castle Master	3
Midwinter	18
Camelot	18
Tower of Babel	18
Pirates	18
Space Quest III	10
Dragonflight	18
Force Quest I	18
Iron Lord	18
Mechwarrior	18

Verlag Markt & Technik  
Redaktion POWER PLAY  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München

Print II: Hack'n Slay'n V	
<b>Videospiele-Tips</b>	
California Games, Zoom Spillterhouse, Formation Soccer, Cybercore	72
Kid Icarus, Super Shinobi, Blue Lightning	73
Thunderforce II,	74
Boxxle, Metal Gear, Navy Blue, Golden Axe, Pc-Gengin	75
Puzzle Road Chess Challenge	76
Track & Field I	77
Clue Books	78
3 in 1	81

# TIP DES MONATS

## Ultima VI

Es ist geschafft! Daniel Bögers aus Xanten ist der Schöneiste und schickt uns die Komplettlösung von "Ultima VI". Lord British ist ihm zu ewigem Dank verpflichtet. Außerdem findet ihr auf den Power Tips Karten noch wichtige Tabellen von ihm, die Euer Abenteuerleben erheblich erleichtern.

Das erste Ziel im Spiel ist es, die Schreine von den Gargoylen zurückzugewinnen. Um den Schrein zu befreien, ist es nötig, die Rune und das Mantra des entsprechenden Schreines zu besetzen. Falls diese vorhanden sind, wird die Rune direkt am Altar benutzt, das Mantra eingegeben und das Kraftfeld verschwindet. Es empfiehlt sich, den Stein zur entsprechenden Stadt zurückzubringen und ihn im dafür vorgesehenen Steinkreis zu vergraben (use stone). Hierdurch kann einfacher mit den Mondtoren geräst werden. Ein Hindernis bei der Befreiung der Schreine ist die Gegenwart von mehreren Gargoylen. Sie können bekämpft werden oder man kann die Aktion unsichtbar durchführen.

— Der Schrein von Compassion — Britan: Die Rune kann vom Kind Ariana erhalten werden. Sie hält sich tagsüber im Conservatory auf. Um die Rune zu erhalten, muß die Erlaubnis ihrer Eltern im Blue Boar eingeholt werden. Das Mantra lautet "mu".

— Der Schrein von Sacrifice — Minoc: Um die Rune zu erhalten, muß man in die Bardengilde von Minoc eintreten. Zu diesem Zweck ist ein Stück Holz vom Hofzäuner westlich von Yew zu kaufen, im Sägewerk in Minoc zu schneiden und von Julia (im Nordosten von Minoc) zu einer Panflöte zu gestalten. Hierfür muß man dem Gildenmeister Selganor

die Steinmelodie vorspielen. Die Melodie lautet: 6 7 8 9 8 7 8 7 6 5 3. Hierauf erhält man die Rune. Das Mantra lautet "ah".

— Der Schrein von Honor — Trinsic: Die Rune kann vom Sockel in der Stadt genommen werden. Das Mantra lautet "sum".

— Der Schrein von Justice — Yew: Die Rune befindet sich in der südöstlichen Ecke der Wirtschaft "Slaughtered Lamb". Das Mantra lautet "beh".

— Der Schrein von Honesty — Moonglow: Die Rune befindet sich in der Gruft von Beyvin unter Moonglow. Um sie zu erhalten, fragt man dessen Vater Manrel nach dem Schlüssel zur Gruft. Man muß zusätzlich einige Blumen überbringen. Der Eingang zur Gruft befindet sich hinter einer Geheimtür im Vorratsraum der Wirtschaft. Das Mantra lautet "ahm".

— Der Schrein von Spirituality — Skara Brae: Die Rune befindet sich in der Truhe im nördlichsten Haus. Das Mantra lautet "om". Dieser Schrein kann nur durch den Spruch Gate Travel (Phase 7) oder durch das Beitreten eines Moongates um Mitternacht erreicht werden. Er ist nicht bewacht.

— Der Schrein von Humility — New Magincia: Die Rune kann vom Bürgermeister erhalten werden, wenn man ihm den Namen des demütigsten Menschen in New Magincia nennt. Es handelt sich dabei um Connor. Das Mantra lautet "lum".

— Der Schrein von Valor — Jehlum: Um die Rune zu erhalten, muß man Sherry, die Maus, in seiner Gruppe haben. Nur sie kann die Rune aus dem Mauseloch in der Wirtschaft neben der Bar holen. Das Mantra heißt "ra".

Nach der Befreiung der Schreine sollte das Buch der Prophezeiungen übersetzt werden. Hierzu muß die zweite Hälfte eines Silbertabellens für die Magierin Mariah besorgt werden. Das Stück befindet sich in einem Piratenschatz des Captain Hawkins. Zum Schatz kommt man, indem man die verschiedenen Teile einer Schatzkarte wieder zusammenfügt. Als erstes muß man jedoch Mitglied der Diebesgilde werden. Zu diesem Zweck muß man der in den Sewers unter Britan wohnenden Diebin Phoenix einen Gurt stehlen. Hierzu wird der Spruch Pickpocket benötigt.

Nachdem man den Gürtel hat, reist man nach Bucaneers Den und berichtet dies dem Eigner des Goldengeschäfts (über "guild" und "belt" sprechen).

Danach spricht man den Piraten Homer auf das Tablet an. Da man Mitglied der Gilde ist, erfährt man mehr über den Schatz. Die acht Kartenteile befinden sich an folgenden Orten:

— Ein Teil befindet sich im Besitz des Bürgermeisters von Trinsic. Man spricht ihn auf seine Piratenvergangenheit an (z.B. mit "Hawkins"). Notfalls wirkt Pickpocket.

— Ein Teil befindet sich im Besitz des Anführers Arturos einer Zigeunersippe, die nördlich von Trinsic lebt. Man spricht ihn auf Map an und kann den Preis auf 50 Goldstücke herunterhandeln.

— Ein Teil befindet sich im Dungeon "Wrong" auf der dritten Ebene hinter einer Geheimtür.

— Ein Teil befindet sich im "Ant Mound"-Dungeon.

Ein Teil befindet sich im "Shame"-Dungeon. Ein Mitglied der Piraten lebt dort. Man spricht ihn auf "map" an.

— Ein Teil der Karte befindet sich im Wrack bei den Koordinaten 72 Grad Süd und 14 Grad Ost.

— Ein Teil befindet sich im Besitz von Morchella, einer Piratin, die im Osten von Serpents Hold lebt. Sie gibt ihr Stück nur gegen einen magischen Schild ab. Dieser kann im Dungeon "Destard" gefunden werden oder man kann der Gilde der Ritter von Serpents Hold beitreten. Hierzu spricht man deren Leiter Koranada auf "order" an. Um den magischen Schild herzustellen, benötigt der Waffenschmied Gherkin einen "curved heater", Gold und einen Gem. Notfalls wirkt Pickpocket gegen Morchella.

— Der letzte Teil befindet sich in einem Haus im Norden des Schreines von Honesty. Unter einem Klavier befindet sich der Zugang zum Keller, in dem sich die Karte befindet.

Mit den Kartenteilen fährt man zurück zu Homer. Nun ist die Karte vollständig. Der Zugang zur Piratenhöhle befindet sich auf einer kleinen Insel bei den Koordinaten 59 Grad Süd und 50 Grad Ost. An dieser Stelle befindet sich ein kleiner Sandplatz, an dessen nordöstlicher Ecke ein Baumstumpf steht. In der Mitte des Platzes muß man graben, um den Zu-

gang freizulegen. Die kleine Höhle hat es übrigens in sich.

Nachdem man den zweiten Teil des Tabells hat, begibt man sich zu Mariah ins Lycasum, nimmt die kleinere Ecke des Tablets im südöstlichen Raum und zeigt beide Hälften Mariah, von der man erfährt, wieso die Gargoylen den Avatar haben.

Nun steigt man in das Dungeon "Hythoth" auf der Insel des Avatars. In der untersten Ebene trifft man Captain John. Man erfährt einiges über die Gargoylen und erhält eine Lektion in ihrer Sprache. Dann betritt man die Unterwelt durch den Ausgang des Dungeons. In der Mittagszeit trifft man dort Beh Lem. Falls das Vokabular genutzt wurde, kann man mit ihm sprechen und erfährt von der Existenz seines Vaters. Mit Beh Lem geht man zu dessen Vater (Beh Lem gibt die Wegbeschreibung). Nach einem Gespräch mit ihm, geht man zum Lord Draxinsom der Gargoylen bei 30 Grad Süd und 19 Grad Ost. Man unterwirft sich ihm ("surrender"), um mit dem Seher Naxatlor sprechen zu können. Naxatlor bei 30 Grad Süd und 33 Grad Ost, spricht man auf "sacrifice" an und erfährt nach der folgenden Eingabe "items" und "vortex" das Ziel des weiteren Vorgehens. Das Zurückbringen des Codex zur Vorlesung.

Mit seinen Instruktionen geht man zur Hall of Knowledge, 45 Grad Süd und 25 Grad Ost, jenseits des Buchs des Rituals und nimmt die beschädigte Linse. Vom Verwalter erfährt man den Aufbewahrungsort des Cubes: in Stonegate. Man kehrt zu Naxatlor zurück und berichtet. Hierfür geht man zum Linsenmacher im Nordosten der Siedlung und repariert die Linse. Nachdem ein Gespräch mit dem verwundeten Krieger Behr Hella wird klar, daß man den Tempel der Gargoylen besuchen muß, um den Codex erreichen zu können. Da dieser nur durch die Luft erreicht werden kann, kehrt man an die Oberfläche zurück.

Dort kann man als erstes die zweite benötigte Linse besorgen, die Epithermes in Moonglow herstellt. Hierzu wird allerdings ein Glassword benötigt. Dieses ist entweder in den Gräfen unter Moonglow zu finden, im Dungeon "Destard" oder kann von der Diebin Phoenix per Pickpocket besorgt werden. Jetzt muß man den Vortex Cube aus Stonegate



te holen Stonegate erreicht man per Boot von Minoc aus. Dort spricht man den Zyklonen auf "key" an und bekommt den Auftrag mit der Angel des Zyklonen einen Fisch zu fangen. Mit dem Schlüssel kann man schließlich den Raum zum Cube im Dungeon unter Stonegate öffnen. Achtet mal in Stonegate auf Geheimtüren. Hier auf holt man aus dem Dungeon unter dem ehemaligen Palast Backthorns die Balonpläne (Versucht es bei Pulme-Push: me besser mit Osten statt mit Westen).

Einen Korb bekommt man in Minoc von der Korbweberin, wenn man die Pläne vorzeigt und 300 Goldstücke besitzt.

— Einen Kessel kann man aus dem Dungeon "Wrong" oder "Covetous" holen.

— Ein Seil kann man in Paws bei Seilmacher Mortude kaufen.

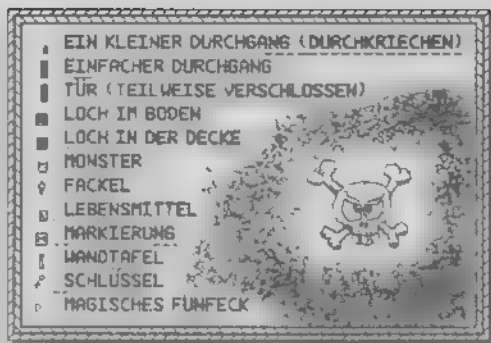
— Spider Silk kann sein Nachbar Arbeth spinnen.

— Die Seide weben kann Charlotte in New Magincia.

— Die Seidenkiste der naht die Näherin Miss Trihün um in Paws. Zusammengesetzt wird der Balon durch das Benutzen der Pläne.

Nachdem man alle Moonstones eingesammelt hat, kehrt man zurück zur Siedlung der Gargoylen. Der Tempel befindet sich nördlich des Platzes auf dem man landet, falls man sich mitten des eigenen Orbs der Moons hinunterzaubert. Mit dem Ballon kann man zwischen den Bergen hindurchfliegen. Am Tempel erfährt man, daß man zuerst die Schreine der Gargoylen besuchen muß, um einen Auftrag zu erhalten. Die Schreine kann man mit dem Orb of the Moons erreichen. Dort sucht man in den Dungeons die Verkörperung der jeweiligen Prinzipien. Beim Schrein von Dignice geht man vom Anfangsraum bis in den Raum, der von Fledermäusen bewohnt wird, nach Süden. Wenn man ein X-ray spricht, wird klar, was zu tun ist (Geheimtüren!).

Nachdem man die Schreine besucht hat, kehrt man zum Tempel zurück. Das Mantra des Tempels entspricht der Zusammensetzung der einzelnen Mantras von Control, Passion und Dignice, d.h. "USO-rUn". Jetzt erhält man die Quest und kann den Codex betreten. Man zaubert sich mittels Orb of the Moon zum Codex, betritt ihn und liest die Anweisungen.



Die Legende für Castle Master

## Castle Master

Jetzt ist ein Leckerbissen für alle Freunde von Castle Master. Christian Wirth aus Neu-Isenburg kann Euch mit seiner Komplettlösung helfen. Benjamin Busch aus Greven steuert ein paar Super Karten bei. Auf zur fröhlichen Geisterjagd! Je nachdem, ob ihr die Prinzessin oder den Prinzen wählt, ändert sich der Spielablauf. Christian hat sich natürlich für die Prinzessin entschieden.

— Wildnis

Zauberhütte. Eingang in die Katakomben, wenn man den Teppich wegnimmt. Benutzt

man diesen Eingang, dann gelangt man in eine Höhle, in der ein Pentacle zu finden ist. Stein Der Stein läßt sich erst bewegen, wenn man das Maximum an Kraft gesammelt hat (Hercules). Es wird eine Öffnung freigelegt. Darunter ist eine Höhle, in der sich wieder ein Pentacle befindet. Man muß jedoch vorher in den Katakomben eine Brücke schließen (ein Pfahl, der neben einem Loch steht. Man läuft einfach dagegen — schon fällt er um). Zugbrücke. Werft einen Stein in das Fenster, das sich links über der Brücke befindet. Die Brücke geht auf. Man steigt sich

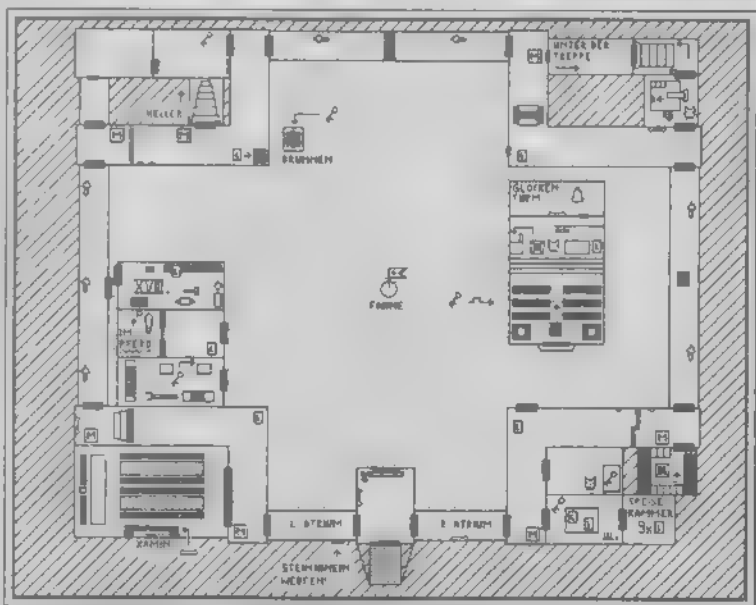
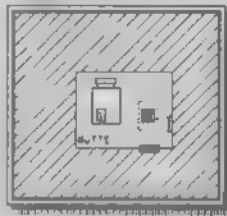
auf die Brücke und wirft wieder einen Stein ins Fenster. Damit katapultiert ihr Euch auf das Dach der Kirche, wo man den Schlüssel für den King's Solar Raum findet.

— Katakomben

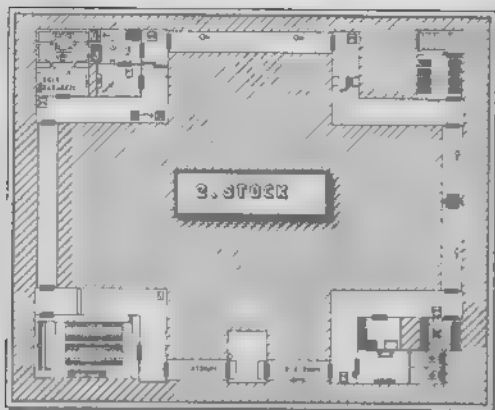
Die gegenüber dem Burgeingang (grün umrandete Tür) liegende Tür führt in den "Kellergang". Hier befinden sich folgende Räume: Burgtverlies. Hier befindet sich nur ein Geist (Maus). Weinkeller. Hier findet man Energie und Tränke. Fotterkammer. Unter der Liege befindet sich ein Goldstück.

— Innenhof

Kirche. In der Kirche gibt es einen Glockenturm, der sich hinter dem Altar befindet. Zieht am Seil und auf dem Boden liegt ein Pentacle. Neben dem Altar ist ein kleines Pentacle. Kriecht man dort hinein, fällt man in eine Höhle, in der ein weiteres Pentacle ist. Scheune. In der Scheune liegt neben



Der Innenhof der Burg. Hier beginnt Euer Abenteuer.



Der zweite Stock der Burg

dem ersten Heuballen auf der rechten Seite der Schlusse. Für das 4. Stockwerk. Stalungen. Man knecht unter das Pferd und findet dort am Brustkorb den Schlüssel für die Kasernen für im 4. Stockwerk. Fahnenmast. Man wirft einen Stein auf den Fahnenmast. Dabei wird ein Geist freigesetzt. Brunnen. Man knecht in den Brunnen und gelangt in eine Höhle mit einem Pentacle. Untersucht mal die Blume etwas genauer.

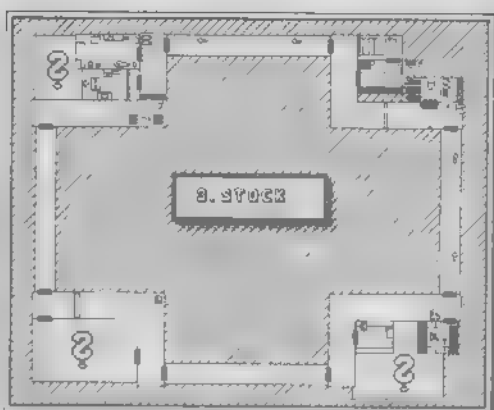
#### — 1. Stockwerk

Sauna. Legt man einen Hebel um, läuft das Wasser ab und ein Loch wird geöffnet. Durch dieses Loch gelangt man in eine Höhle, in der man eine Nachricht findet. Die geschlossene Tür in der Sauna kann man öffnen, indem man zurück in den Hauptgang geht, dort um die Ecke marschiert und durch das kleine Loch kriecht. So kommt man von außen an die geschlossene Tür, die zum 2. Treppenhaus führt. Küche. In der Küche hängt an der Wand der Schlüssel für Irgors Zimmer und unter dem Tisch findet ihr ein Pentacle. In der Vorratskammer hinter dem Kamin kann man seine Kraftreserven auffrischen. Pentacle-Gruft Vorraum. Hier ist der Schlüssel für die Bibliothek. Hat man alle zehn Pentacle gefunden, muß man hier das Gerät einschalten. Jetzt öffnet sich die Tür zur Gruft und ihr erhaltet den Schlüssel für den Magisterspuk. Irgors Raum. Igor bewacht eine Truhe. Ihr müßt ihn mit mehreren Steinen

bewerfen, um an die Truhe zu gelangen. Dort findet ihr den 7. Schlüssel. Großer Saal. Hier befindet sich eine Nachricht im Kamin. Sonst benutzt man den Saal nur als Durchgang zum 2. Stockwerk.

#### — 2. Stockwerk

Hospital. Hier kann man Energie tanken. Ihr erreicht das Hospital über das Treppenhaus hinter der Sauna. Knecht man im 2. Stockwerk hinter die Treppe, findet man wieder eine Nachricht sowie ein Pentacle. Töpferer. Die Töpferer-Tür läßt sich nur mittels maximaler Kraft öffnen. Man findet hier einen Trank, der dem Spieler erlaubt, per Mausclick durch eine Tür zu gehen, ohne laufen zu müssen. Waschraum. Man geht durch die Tür in die Toilet-



Der dritte Stock der Burg

te. Dort findet man hinter dem Papierkasten eine Goldmünze. Krankenzimmer. Hier findet man mehrere Mahlzeiten zur Stärkung. Außerdem umgeht man so die auf dem Hauptflur liegende Barrikade. Großer Saal. Hier umgeht man die Sperre im Hauptgang. Doch Vorsicht, der Gang ist durch eine kleine Öffnung unterbrochen. Man sollte deshalb kriechen. Waschraum. Hier findet man an der Wand ein Pentacle. Bibliothek. Man findet an der Wand eine Nachricht. Wenn man das grüne Buch in der obersten Reihe des Regals bewegt, erscheint ein Stuhl. Wenn ihr Euch auf diesen setzt, verleiht ihr in den Schrein befördert. Schrein. Hier klettert man auf die Zuleitung zum

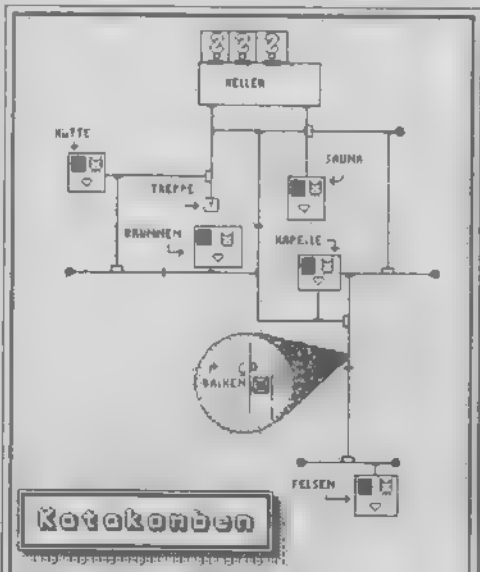
Goldbrocken (an der Wand befestigter Stab) wodurch man auf den Brocken klettern kann. Nun findet man den Zelenussel.

#### — 3. Stockwerk

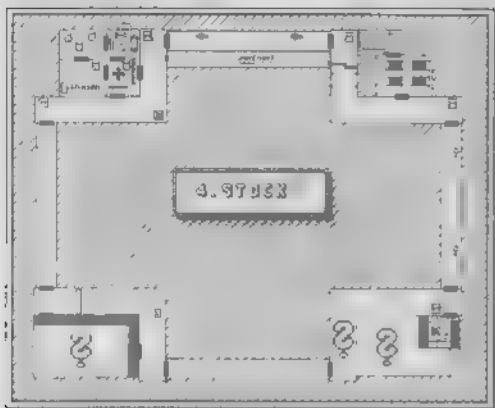
Warenlager. Im Warenlager öffnet man den Wandschrank. Wenn man hindurchkriecht, erreicht man die Priesterhöhle und findet eine Nachricht. Kneipe. Hier befindet sich eine Flasche, die mit Energie gefüllt ist. Außerdem stehen hinter der Theke einige Getränke sowie Zapfhähne. Die Energie enthalten. An der hintersten Wand hängt eine Nachricht. Rumpelkammer. Die Tür öffnet man, indem man auf den Decke schließt. Man knecht in der Schrank, bis man nicht mehr weiterkommt. Nun wählt man die Option Rennen oder Laufen. Siehe da, ein Pentacle erscheint. Schauraum. An die Gegenstände im Schauraum gelangt man durch die Truhe in der Kornkammer. Man muß voll Energie haben, um das Zepher aufnehmen zu können. Außerdem findet man hier eine Krone, ein Pentacle und einen Wiederbelebungsstrank (unter der Sperre). Drachenhöhle. Hier wartet ein Drache, den man mit den Steinen an verschiedenen Stellen treffen muß, bis er den Weg freigibt. Hat man den Drachenschatz an sich genommen, bewegt man sich einen Schritt zurück. Anstatt des Schlosses sieht man jetzt ein Pentacle.

#### — 4. Stockwerk

Kasernen. Auf dem rechten Bell der hintersten Reihe ist eine Nachricht zu finden. Nord-Ost-Turm. Hier sind vier Knöpfe, die man wie folgt öffnet



In den Katakomben warten Geister auf Euch. Seid vorsichtig!



### Der vierte Stock der Burg

muß, um die Schranke zu öffnen. Man steht mit dem Gesicht zur Sperre, bewegt sich ein Stück nach rechts, bis man einen Knopf sieht. Dieser wird zuerst gedrückt. Die anderen drei werden entgegen dem Uhrzeigersinn gedrückt. Kornkammer. Man geht durch das Foyer in die Kornkammer.

Räumt das Korn zur Seite und legt eine Truhe frei. Diese Truhe öffnet man mit dem passenden Schlüssel. Man klettert jetzt in die Truhe, schließt sie und dreht sich einmal im Kreis. Nun fällt man durch ein Loch in den Schauraum. Turnhalle. Das am Boden liegende Gewicht gibt Energie. Geht man

durch die Tür gelangt man auf einen Fensterbrett über dem Burggraben. War man schon in der Töpferei, kann man von hier aus wieder in die Zauberhütte, wo man einen weiteren Gegenstand findet. Tanzsäul im Tanzsaal stiehlt man auf einem Gelände, das an einer Stelle in der Nähe der Tür eine Öffnung hat. Von dort gelangt man in die 3. Etage. Dort sollte man nun über die Treppe hinauf laufen und danach den Raum verlassen. So kommt man wieder in die Drachenhöhle Kings Solar. Hier findet man eine Nachricht. Außerdem befindet sich ein Schalter an der Wand. Drückt man ihn, dann wird die Sperre im Süd-Ost-Turm frei. Jetzt kann man im Süd-Ost-Turm einen grauen Knopf drücken, der nun die Barr kade im Süd Tunnel verschwinden läßt. Damit ist der Weg zum Magister frei. Magister Man wird vom Magister erwartet. Er kann nur vernichtet werden, wenn vorher alle Geister (26) der Burg zerstört worden sind. Immer auf den Kopf zielen. Hat man die richtige Stelle gefunden, blinkt der Kopf grau auf.



## The Best.

[illegible][illegible]


Die Auswahl komplett, alle Preise richtig und der Service super. Wo gibt's noch?"

Nur die Originalspiele der guten Maden  
viele mit der deutschen Art und  
aus der Zeit der ersten Jahre

Ihre Bestellungen sind jederzeit möglich.  
Sie erreichen unsere Annahmestelle  
von Mo. Fr. ab 10.12. u. 14.15. u.  
in unserer Zentrale von Mo. und  
Mi. über unseren Bestell-Service.  
Bitte schreiben Sie deutlich. Vielen Dank!



## 100% FUNTASTIC ComputerWare

 **FUNSTASTIC ComputerWare**  
Fachversand GmbH  
Postbox 140209  
Müllersraße 44 (Kein Laden !)  
D-8000 München 5

Telefon 089 - 260 95 93  
Fax 089 - 268138



## Midwinter

Namir Dagwab aus Rhen-  
bach hat sich warm angezogen  
und in die Welt von Midwinter  
gewagt. Vielleicht können  
Euch seine Tipps der Winter-  
landschaft weiterhelfen.

Zuerst ist ein Mann in der Kasse orientiert und die nächste Garage ist eher Begeisterung in den ersten Stunden. Einige Leute rekrutieren und dann schneit es, da andere Personen können hier keine Garage finden, dann einer Geleitschnappen. Auch die sind ziemlich schnell. Keine ausgeprägte Richtung, sondern in verschiedenen und wackeligen Stützpunkten, von denen immer noch die Luft in den Händen ist, wenn sie sonst werden von den Gegenständen vertrieben. Mit der Garage ist es ein wenig so, es entdeckt die menschlichen Fähigkeiten nicht, sondern es ist ein wenig zu Gefährdung. Das Verhalten ist zwar ein wenig seltsam, aber es ist ein wenig anders. Als Alternative bietet sich ein Aussehen in der ersten Scheitern auf, dass es sich auch größer ist, als es ist. Die besten Pläne für eine Expedition sind die Züge, die es ermöglicht, die Chinesen, die die Nation in der Mitte sind, die die Welt zu sehen.

[illegible]

Druck auf das gegnerische Tor  
einmal zu. Aufgepasst hat  
dann auch die andere Mann-  
schaft, denn die Möglichkeiten  
zum Torerfolg sind

[illegible]

1. Was ist das Problem?  
 2. Was ist die Ursache?  
 3. Was ist die Lösung?  
 4. Was ist die Wirkung?  
 5. Was ist die Bedeutung?  
 6. Was ist die Aufgabe?  
 7. Was ist die Verantwortung?  
 8. Was ist die Rolle?  
 9. Was ist die Funktion?  
 10. Was ist die Aufgabe?

[illegible]

Bright as diamonds, cold  
as thunder, never did a thing  
of wonder, Watertall.

... if a man carried my burden he would break his back. I am not a man but leave a very narrow track. Said

am seen in the water +  
seen in the sky am in the rain  
how my feather and spurs  
are

Gering points that  
downward thrust. Sparking  
springs hat never just 1. Je  
you heard me before ye  
you hear me again. The de  
it vo. 3. 3. me again. Etc.

At home, I cannot be seen. Cannot read, cannot be heard. No patient can be heard. And

13. I am always full of hope.

When young I'm sweet  
on the whole When I'm  
aged I make you  
old I'm more valued then  
ever young

There was a good  
enough to the right  
of the road, and  
enough to the left.

I am mad & I am  
not at all with you  
me & I am not  
at all with you  
I am not at all  
with you & I am not  
at all with you

A lies and of me men  
mayd am say, u feel  
A lies and the wore may  
laugh or sometimes weep.  
(Music)

— We ght in my belly, trees  
on my back, nails n my ribs.  
feet I do sack (Ship)

— Lovely and round, I shine  
with pale light Grown in the  
darkness a days delight  
(Pear)

go always in circles yet  
always straight ahead. Never  
concern matter where I  
am or where I

I'd ~~you~~ ~~been~~ mad for one of  
me. Every beaten but never  
free Gold.

‘If you break me I do not stop working. If you pinch me I cry but I do not stop. If you use me nothing will matter. Hear.’

My life can be measured  
in hours serve by seeing de  
voted Thine am quick Far  
an slow Wind s my foe  
Candie

To unravel me you need a simple key. No key that was made by locksmith's hand but a key that only we understand. Riddle

I greater than what I am made of  
More of me is hidden than is seen  
I celebrate



ne Seebahnstation, von dort ist es eine kurze Strecke zu der Kiltistage der Bay Area, in weiter Richtung, wo der Felsman überlebt kann, nur es von dort zu den plattierter Shinn-Ho-ow schiffe

Am Anfang trug ich's wie ein  
Leute rekrutiere, um zu lassen  
sie später ihre Autos lassen  
nehmen vornehmen Empfinden  
nehmen der Sache nach  
Schneemöbilen auf andere  
übernehmen. Sabotageakte  
und der Hauptmord nicht sich  
auf zum feindlichen Haupt  
quartier ihr sollte eine erste  
übernehmen die letzten So  
über sich schneller festlegen  
wer wen mag und wen nicht  
Man kann zwar auch vers  
chiedenlonger kennen, wie  
das Hauptquartier anzudeu  
ten was aber nur erfahrenen  
Spielern zu empfehlen ist. An  
fänger sollten möglichst m

so el the t  
ma  
ma  
wer wer  
nicht! Das kann sein  
sein

## Italy 1990

Marius Seizer aus Kärnten  
Elementargelehrter  
bisherige Tätigkeit  
in der Gruppe der  
den q- und R-  
Mannschaften  
steht der  
stärksten  
schonsten

sten Formeln  $2n^2 - 2n + 2$  oder  $4 \cdot 4 \cdot 2$  einer Atzahnspieler des 17. Jahrhunderts werdende A. der gemeinen Mannschaft 22

## Camelot

Jeremie Ritt Hans Weiss  
 24.10.1945, 19.11.1945  
 Str. Auerl. Congress  
 nt. C. 1945, 2. im  
 mer in 1945 (1945)  
 d. 1945, 1945 im Hof  
 v. K. 1945, 1945 im Hof  
 v. K. 1945, 1945 im Hof

...a once what  
s to out n it n  
...a, what s n w  
...ce, key

He then asked as when go  
down, I am

Fast morning! appeared  
a perfect day, with no  
more heat as you run for  
near, peep in the midday  
sun shadow.

You can see nothing else  
when you look in my face. I  
know of the eye and will  
never see. Mirror.

## Tower of Babel

Dan el Appel aus Laufen am Neckar hat sich in den Babylonischen Turm gewagt und liefert uns die Lösung

— Death Valley

Auf den Pusher gehen und den durchsichtigen Koloß um ein Feld nach vorne verschieben (an den Anfang der langen Straße), dann um ihn herumlaufen und ihn soweit schieben, wie es nur geht (Ihr werdet hören, wie sich die Laser selber pulverisieren). Dann den Grapper nehmen und nach vorne laufen. Mit dem Koloß hochfahren und die Klondike einsammeln.

— Up and Down

Zapper und Pusher in den Aufzug stellen und hochfahren. Zapper nach links drehen und ein Feld nach vorne gehen. Pusher nach links drehen und zwei Felder nach vorne gehen (Ihr müßt jetzt den Zapper sehen). Dann nach rechts gehen, eins nach vorne gehen und hinunterfahren. Dann wieder eins nach vorne und nach rechts drehen. Den durchsichtigen Koloß verschieben, Zapper nehmen nach rechts drehen, drei nach vorne, nach links drehen und den Aufzug benutzen. Unten angekommen, Hopper pulverisieren. Grapper nehmen und Klondike einsammeln.

— The Lift is Guarded

Da ihr in diesem Level auf Zeit arbeiten müßt wäre es besser, wenn ihr die Roboterprogrammieren würdet. Es geht auch manuell, nur wird das Zeit dann ein bißchen knapp. Zapper nehmen und den hinteren Aufzug hinunterfahren und unten den Laser ausschalten. Pusher auf den linken Fahrstuhl stellen und den Grapper auf den rechten. Dann beide nach unten schicken. Mit dem Pusher den durchsichtigen Koloß ganz nach hinten schieben, dann zwei Felder mit dem Pusher nach vorne gehen und den farbigen Koloß verschieben. Dann den Pusher zum durchsichtigen Koloß stellen, damit der Grapper freie Bahn zum Aufzug hat. Auf dem farbigen Koloß stand. Bevor ihr hochfahrt, vergewissert euch, daß ihr mit dem Gesicht zum Laser steht, der links neben dem Koloß steht. Seid ihr oben, einen Schritt nach vorn und links und rechts stehen die Klondikes.

— Softly Softly

Ihr beginnt diese Phase im Zapper. Dreht Euch nach links

und nehmt den Aufzug. Oben angekommen, mit dem linken Aufzug wieder nach unten und den Laser pulverisieren. Jetzt wieder nach oben. Nun geht ihr zum hinteren Aufzug und fahrt wieder herunter. Nach links gehen, Pusher nehmen und den Koloß nach hinten schieben. Auf den Grapper umschalten und die drei Klondikes einsammeln.

— The Sacrifice

Ihr beginnt wieder im Zapper. Nach links drehen und den Hopper kicken. Dann den Aufzug ganz hinten nehmen. So nun müßt ihr euch leider von Eurem Zapper trennen. Geht in die Ausbuchtung gegenüber vom Aufzug. Der Koloß schiebt sich ganz von selbst nach hinten, und ihr könnt in aller Ruhe den Klondike einsammeln.

— The Magic Roundabout

Diesen Level müßt ihr mit dem Grapper beginnen. Auf den Aufzug stellen, aber noch nicht runterfahren. Der Zapper und der durchsichtige Koloß werden nun im Kreis herumgeschoben. Ihr müßt warten, bis der Zapper ein Feld vor dem Aufzug steht und dann schnell nach unten fahren (dazu am besten die Kammerant nicht aus dem Norden nehmen). Dann mit dem Grapper ein Feld nach vorne gehen und den Zapper auf den Aufzug stellen, hochfahren und den Hopper kicken.

— The Mini Minefield Puzzle

Da die Minen dem Grapper den Weg verspielen und ihr sie auch nicht mit dem Zapper erledigen könnt, müßt ihr den Zapper und den Pusher in die Minen laufen lassen. Danach kann der Grapper ungehindert die Klondike einsammeln.

— Maze 1

Den Zapper nehmen, nach links drehen und zwei Schritte nach vorne gehen. Danach zwei Schritte nach rechts, jetzt ein Schritt nach links und zwei Schritte nach rechts. Das Objekt wegpusten und mit dem Zapper nach vorne gehen (wo das Objekt stand). Pusher nehmen und den Koloß drei Felder nach vorne schieben. Mit dem Grapper ein Feld nach vorne gehen, nach links drehen, zwei Felder nach vorne und wieder nach links drehen. Jetzt seht ihr den Klondike, bereit zum Einsammeln.

— Zapper to the Rescue

Ihr müßt zuerst den Zapper auf die zweite Ebene bringen. Dazu das Objekt wegpusten, auf das Feld stellen und warten, bis die Krabben vorbei sind

Dann zum Aufzug hetzen, hochfahren und den Laser kicken. Jetzt den Pusher nehmen, hochfahren und den Koloß wegdrehen. Anschließend wieder runter, den Grapper nehmen und den Klondike schnappen. Fertig. **vw**

## Pirates

Schiff ahoi! Da Sid Meiers Superspiel "Pirates" jetzt auch für den Amiga erhältlich ist, denke ich, ein paar Tips kommen Euch ganz gelegen. Schauen wir mal, was Freibeuter Thomas Skowronek aus Buxtehude für Ratschläge hat.

Sich bei den Gouverneuren beliebt zu machen ist immer gut. Also alle Aufträge von ihnen annehmen. Ihr könnt ihre Feinde bekämpfen, Piraten fangen und vieles mehr. Gefangene Piraten am besten sofort gegen Lösegeld freilassen, irgendwann gehen sie sowieso tot und dann habt ihr kein Geschäft gemacht. Außerdem ist es wichtig, daß man genau weiß, wer mit wem im Kriegszustand liegt, damit man nicht die falsche Seite angreift. Schnell ist man sonst in Ungrnade geraten. Auf einen Adelsitz kann man dann lange warten. Zu den Töchtern der Gouverneure immer besonders galant sein, sie geben einem später wichtige Hinweise. Um militärische Ränge zu ergattern, genügt es, wenn man feindliche Städte angreift. Einen Adelsitz bekommt man erst, wenn man eine Festung für die Nation des jeweiligen Gouverneurs erobert oder viele feindliche Orte stürmt.

Die begehrten Handelswaren bekommt man entweder durch Entern und Plündern von Schiffen oder durch Einkauf in armen Städten. Ihr kauft z.B. in Gibraltar oder Trinidad ein und verschleibt die Sachen in reichen Orten, wie Gran Granada oder Santo Domingo. Vorsicht vor englischen Händlern, die haben Euch meistens Lobs Ohr. Wollt ihr ein beschädigtes Schiff verkaufen, ist es manchmal lukrativer, es vorher zu reparieren. Da müßt ihr genau kalkulieren, ob die Rechnung für Euch aufgeht. Wollt ihr Städte überfallen und plündern, dann eignen sich Gran Granada, Villa Hermosa, Panama, Santo Domingo und alle Städte, die von der Treasure Fleet und dem Silver Train angelaufen werden, besonders gut. Auch Städte auf den Karibischen Inseln ver-

sprechen einen gelungenen Beutezug. Besonders in englischen Städten liegt oft viel Gold, bewacht von wenigen Soldaten. Beim Plündern einer Stadt oder eines Schiffes sollte man vor allem viel Zucker stehlen, da dieser sich in den meisten Orten teuer verkaufen läßt. Will man eine bestimmte Stadt angreifen, sind Begünstigungen auf dem Meer zu vermeiden — es spricht sich schnell herum, daß man gesehnen worden ist. Der Gegner ist dann möglicherweise vorbereitet. Hat man viele Soldaten in der eigenen Mannschaft, sollte der Angriff von Land erfolgen, dabei kann man mehr Truppen einsetzen. Es ist immer vielversprechend, die eigene Truppe aufzuteilen. Während die eine Gruppe den Feind woglockt, schleicht sich die andere an die gegnerische Festung an. Es kann auch vorkommen, daß die Stadt sich ergibt, wenn Eure eigene Mannschaft zu groß ist. Versucht im Kampf nur den hohen und niedrigen Schwertschlag anzuwenden, wenn ihr Euch vernünftig verteidigt, dürfte Euch eigentlich nichts passieren. Vorsicht, Piraten und Piratenjäger sind meistens ausgebuffte Nahkämpfer! Da braucht ihr selber ausreichend Erfahrung, bevor ihr Euch auf einen solchen Kampf einlaßt. Schenken und Wirtshäuser auf jeden Fall immer besuchen. Dort kann man feine Karten ergattern und Matrosen anheuern.

Kommen wir zur Schiffsauswahl. Fregatten eignen sich wegen ihrer Schnelligkeit, Wendigkeit und Mannschaftskapazität besonders gut zum Angriff auf Städte. Schaluppen und Pinassen sind zwar auch schnell und wendig, können aber nur wenige Soldaten befördern. Mit Galeonen ist der Angriff auf Städte zu vermeiden, sie sind zu langsam und schwerfällige Barken und Handelschiffe sind gegenüber Schaluppen und Pinassen ein Nachteil. Weiltetziere auch in seichten Gewässern hervorragend navigieren können.

Es ist ratsam, eine große Mannschaft (300-450 Mann) nur über einen begrenzten Zeitraum aufzustellen, sonst besteht die Gefahr der Meuterei. Am besten ist es, wenn die Gruppe bei ihrem letzten Geheft stark dezimiert wird, so bekommt jeder der übrigen Ebenen Matrosen einen größeren Anteil, was die Moral ganz erheblich steigert. **vw**

✱ SNK NEO GEO ✱

✱ PC ENGINE ✱

✱ GAME BOY ✱

✱ SEGA MEGA DRIVE ✱

✱ PCs ✱

✱ AMIGA ✱

✱ ZUBEHÖR ✱

✱ BÜCHER ✱

✱ PROGRAMMVERLEIH ✱

RUFEN SIE AN, WIR HABEN  
WAS SIE WOLLEN!

**HSC HARD'n SOFT GMBH**  
**HOMBERGER STRASSE 72**  
**4130 MOERS**

**TEL: 02841/170150**

**FAX: 02841/170159**

## POWER TIPS

### Space Quest III

Timo Reischel aus Augsburg hat sich unter die Piraten von Pestulon gemischt und gibt seine Komplettlösung zu dem "Sierras" Science-fiction-Opus an uns weiter. Also, dann auf nach Andromeda!

Nachdem unser Held Roger Wilco in seinem letzten Abenteuer den Chef der Sarians Sludge Vohaul, unschädlich gemacht hatte, konnte er gerade noch ins Berbool hechten, bevor das Schiff des Bösewichts zerstört wurde. Lange Zeit trieb er seitdem in Ail umher. Da sein Sauerstoff knapp war, hatte er sich in Tiefschlaf gelegt. Doch jetzt heißt es aufgestanden, Faulpelz! Ein riesiger galaktischer Mullschluckler greift sich Rogers Rettungskapsel und verleiht sie sich ein. Durch die recht unsanfte Landung schreckt Roger aus seinem Tiefschlaf auf. Er verläßt die Fluchtkapsel und sieht sich um, doch da schließt sich die Tür hinter ihm auch schon wieder, und es gibt kein Zurück mehr. So bleibt Roger nichts weiter übrig, als nach einem anderen Raumschiff zu suchen, mit dem er weiterfliegen kann. Also macht er sich auf den Weg und erforscht das Raumschiff, das ihn gefangen hat.

— Der Aufzug

Auf dem Boden in der Mitte des Bildes entdeckt er zunächst einen Warp-Motivator, der jedoch zu schwer ist, um ihn mitzunehmen. Also läuft er ein bißchen in der Gegend rum und entdeckt eine Art Aufzug. Jener transportiert ihn jedoch auf ein Förderband, das ihn langsam aber sicher zu einer Müllzerhackmaschine befördert. Also steht Roger auf und springt beherzt an die nahegelegene Reling. Er geht nach links und gelangt in einen Kontrollraum, wo er einen Greifwagen findet, der an der Reling hängt.

— Der Greifwagen

Roger setzt sich rein und fährt an der Reling entlang. Mit dem Greifwagen kann er nun den schweren Warp-Motivator aus dem ersten Bild mitnehmen. Außerdem entdeckt er in der Nähe des Generators ein Raumschiff, das noch ziemlich gut aussieht. Zufälligerweise paßt auch der Motivator genau in die Öffnung am Raumschiff. Es scheint so, als hätte Roger Glück gehabt. Er fährt zurück in den Kontrollraum, verläßt den Greifwagen und gelangt

nach einer kleinen Rutschpartie in eine Halle mit mehr Mu.

— Der Reaktor

Aber zumindest brennt schon mal Licht. Roger verfolgt den Verlauf des Kabels, an dem die Lampen hängen, und entdeckt links an der Wand ein Loch, in dem sich der Reaktor befindet, der die Lampen mit Strom versorgt. Roger greift sich den Reaktor und verläßt den Raum über die Leiter (Stelle gut merken).

— Im Tunnel

Wieder an der Oberfläche findet er nach einiger Zeit eine Art Tunnel, den es zu durchqueren gilt. In der Mitte wird er jedoch von einer mutierten Riesenratte angegriffen, verprügelt, und außerdem wird er den Reaktor auch wieder los. Also wieder zurück in den Raum mit den Ratten und den Reaktor noch einmal geholt. Außerdem nimmt sich Roger die Leiter mit, jetzt kann er den Tunnel gefahrlos passieren. Die paar Kabel an der Wand nimmt er vorsichtshalber auch noch mit.

— Der Kopf

Auf der anderen Seite des Tunnels liegt ein riesiger alter Roboterkopf mit einem zerbrochenen Auge. Roger geht hin und klettert rein. Aber Vorsicht! Wagt auch nicht zu nahe an den Abgrund. Roger ist nun bei dem Raumschiff angekommen, in das er vorher in der Mot'valor abgelandet hat. Mit der Leiter klettert er aufs Dach und öffnet die Luke. Das Raumschiff ist noch gut in Schuß, wie ein kurzer Blick auf den Computer bestätigt. Nur ist die Energie fast verbraucht. Wie gut, daß Roger den Reaktor mithat. Noch einmal überprüft Roger den Computer. Jetzt arbeiten alle Systeme einwandfrei. Dann kann's losgehen. Roger setzt sich in den Pilotensitz, checkt auch hier den Computer und startet das Schiff. Um aus dem Mullschluckler rauszukommen, muß er mit der Bordwumme ein Loch in die Außenwand schlagen. Vorher nicht vergessen die Frontscheide zu aktivieren und Schwupps... ist er draußen.

— Das All

Das Weltall unendlich weit. Roger aktiviert das Navigationsteil, das die Planeten in der nächsten Umgebung zeigt. Roger entscheidet sich, zunächst nach Phleebhut zu fliegen. Doch seine Flucht blieb nicht unerkannt. Ein Terminator, der es auf ihn abgesehen hat, nimmt die Verfolgung auf.

61



Bürolabyrinth. Roger ist in seinem Element. Mit dem Vaporizer leert er alle Papierkörbe aus. Irgendwann gelangt er zum Büro des Chefs. Auf dem Tisch liegt irgendwas. Da der Boß im Büro sitzt, geht Roger kurz nach draußen. Als er wieder zurückkommt, ist das Büro leer. Auf dem Tisch liegt eine Keycard. In einem anderen Raum entdeckt er ein Bild vom Chef. Vielleicht läßt sich damit die Tür mit der Gesichtskontrolle überlisten. Roger greift sich das Bild, geht damit zum Kopiergerät und macht eine Kopie davon. Danach hängt er das Bild wieder an seinen Platz und verläßt die Büros.

#### — Das Gefängnis

Roger geht zur Sicherheitstür und probiert den Trick. Und siehe da, es klappt. Die Tür öffnet sich. Roger hat die 'Zwe von Andromeda' gefunden. Nur: Wie kommt er über den Abgrund? An der Tür befindet sich ein Knopf. Langsam schrebt sich eine Plattform über den Abgrund zu den Gefangenen. Roger rennt hin und befreit sie mit dem Vaporizer von ihrem Götterspeisefängnis. Doch die Freude kommt zu früh. Eldo, der 14-jährige Chef von Scumsoft, wußte bestens über Rogers Vorhaben Bescheid. Die Türen öffnen sich und die Wachen nehmen ihn und seine Freunde fest.

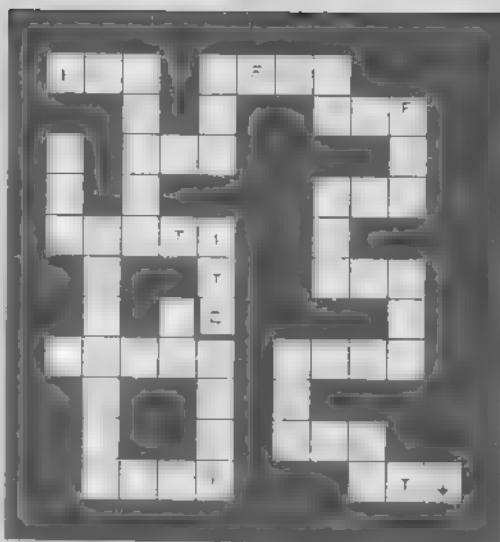
#### — Der Kampf der Roboter

Eldo hat Freude an seilsamen Spielen. Er und Roger steuern jeweils einen großen Kampfroboter. Selbstverständlich gewinnt der, der den anderen niederboxt. Um das Ganze nicht zu leicht zu machen, wurde jedoch eine kleine Gemeinschaft eingebaut. Jeder Schlag, der nicht trifft, verbraucht Energie.



ne Energie. Ist Eldo geschlagen, flieht Roger mit seinen Freunden zum Raumschiff und flieht los.

— Zum letzten Mal. Im Akt der Kampfschiffe von Scumsoft haben die Verfolgung aufgenommen. Die letzte Raumschlacht entbrennt.



Level 1

## Dragonflight

Thomas Lichte aus Haan hat sich in die Dungeons von Dragonflight gewagt und hat für alle tapferen Recken Tips und Karten wie wir sie eben Außerdem arbeitet er schon mit Eile an der Fortsetzung.

Bevor ihr losmarschert und Euch alles Mögliche zusammenkauft, geht in Pegana mal zum Haus Nr. 37 und klopft an. Man sollte zunächst ohne Ausrüstung zu der Passage nordöstlich von Pegana gehen (sie führt nach Brindil-Bun). Der Erbauer der Passage heißt Zofir.

Hier findet man in einem Geheimgang einige sehr nützliche Sachen. Preise, die man unterwegs in Dungeons findet, sollte man mitnehmen, da man sie an die Händler verkaufen kann. Zwar bringt das nicht sehr viel ein, aber gerade am Anfang zählt jede Münze. Auch Fackeln sind sehr nützlich, solange ihr noch kein Licht zaubern könnt. Ein Zwerg in Brindil-Bun zahlt bessere Preise für Rubine, als die Schmede (hört Euch um!).

Wenn man seine Ausrüstung zusammengestellt hat, empfiehlt Thomas den Dungeon nordöstlich von Pegana, da dieser noch relativ einfach ist und man dort erst einmal Erfahrungen sammeln kann. In diesem Dungeon findet man eine Schrittfrolle mit dem Lichtspruch, der das Fackel anzünden überflüssig macht.

## Dungeon nordöstlich von Pegana

	Freies Feld
	Wand
	Geheimgang
	Fallenrube
	Tür
	Kiste
	Skelett
	Fackel
	Flitz
	Level-Karte
	Ratselmaund
	Leiter
	Ausgang/Eingang

### LEVEL 1

Raum 1: Tür verschlossen  
2 Geister

Raum 2: Kiste  
(Lichtspruch)

### LEVEL 2

Raum 1: Tür verschlossen  
Raum 2: Tür verschlossen  
3 Schlangen

Raum 3: Kiste  
Raum 4: 2 Skelette

Eine Tür verbindet Raum 3 und 4

### LEVEL 3

Raum 1: 2 Skelette  
Kiste

Raum 2: leer

Raum 3: Kiste

Der Ausgang führt an die Oberfläche nordöstlich von Pegana. Auf der gegenüberliegenden Seite der Berge befindet sich der Tempel Genshine.



# POWER TIPS

## LEVEL 4:

- Raum 1: leer
- Raum 2: Kiste
- Raum 3: 5 Gnolle  
Kiste  
(Landkartenteil  
09)
- Raum 5: leer
- Raum 6: Kiste  
1 Skelett
- Raum 7: 1 Geist
- Raum 8: 3 Gnolle  
Kiste
- Raum 9: leer
- Raum 10: 2 Skelette

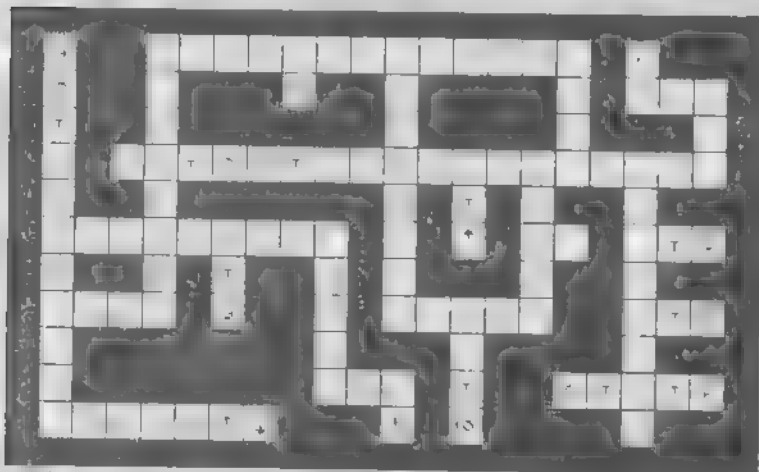
## LEVEL 5

- Raum 1: Kiste
- Raum 2: 3 Skelette
- Raum 3: 1 Troll
- Raum 4: leer
- Raum 5: 6 Gnolle  
Kiste  
(Landkartenteil  
09)

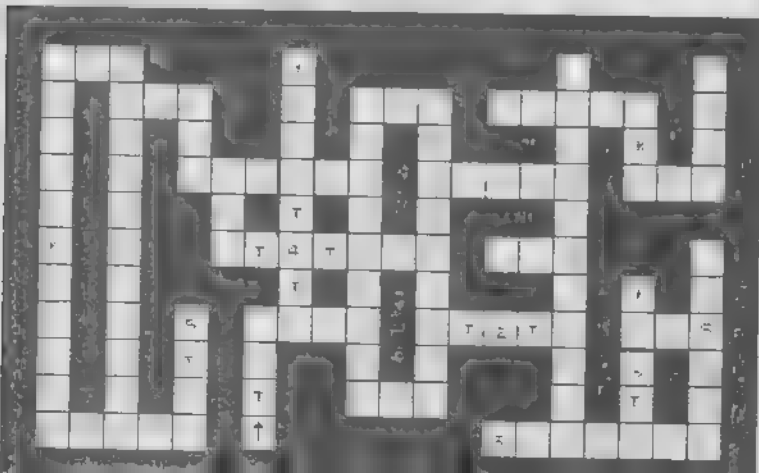
Wenn Ihr König Halfion von Scatterbone den richtigen Trank bringt um ihn von seinem Quälgeist zu befreien, erhaltet Ihr einen interessanten Gegenstand. Den Trank findet man im neunten Level eines Dungeons, das sich ganz im Westen befindet. Um ihn zu erhalten, müßt Ihr erst an einem Rätselmund vorbeigehen. Die Antwort lautet "Rosinenlikör". Um im fünften Level nicht unnötig Hitpoints abzugeben, ist es von Vorteil, die Antwort auf die Frage des Rätselmundes zu wissen. Natürlich war es der erste Dieb! Im zehnten Level kann man so richtig schön absahnen. Neben einem Landkartenteil findet man massig Tränke und Schätze (Vielleicht das nötige Kapital fürs erste Schiff.) Hinter einer Tür im vierten Level könnt Ihr einen Ausgang entdecken, der direkt an die Oberfläche führt. Ihr wißt ja Zeit ist zwar nicht Geld, aber bei Rollenspielen geht mit jedem Schritt Nahrung drauf!

Sprecht alle Leute an, die Ihr unterwegs trifft und klopft an jede Tür, an der Ihr vorbeigeht, damit Euch nichts Wichtiges entgeht. Außerdem sollte man in den Dungeons sehr häufig abspeichern, weil es diverse Fallen gibt. Besonders das Öffnen von Kisten kann äußerst unangenehm sein, wenn ein Gas austritt, das plötzlich eine Waffe der Gruppe verschwinden läßt. Am Anfang sind die Ghule sehr unangenehme Gegner. Wenn Ihr noch nicht allzu viele Hitpoints besitzt und auch den Spruch "Untote vertreiben" noch nicht gefunden habt, solltet Ihr sie meiden oder möglichst schnell vernichten, da sie auch über weite Entfernungen Schaden zufügen können.

Im Westen findet man das Dorf eines Orkhäuptlings, der Frieden mit den anderen Rassen schließen will. Von ihm erhaltet Ihr einen Auftrag. vw



Level 4



◀ Level 5

# Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

<b>PC-Engine RGB +1 Spiel</b>	<b>349.-</b>
CD-Rom	649
Super Grafx +1 Spiel	599.-
Joyboard Pro XE 1	149.-
Competition Pro 1. PC-Engine	59.-
5 Player Adapter	39.-
Ninja Spirit	99.-
Veiques	89
Super Star Soldier	99.-
Image Fight	99
Load Runner	89.-
Xbox C-1	79
<b>Engine Games Sonderangebote ab 39.-</b>	

## SEGA MEGA DRIVE

Konsole + 1 Spiel	349.-
Sega Games Sonderangebote ab	49.-
Ghost Buster	99.-
Phantasia Star II (engl)	109.-
Cyber 3D	
Super Monaco GP	89.-
Competition Pro Sega 16 Bit	59.-

## SNK NEO GEO die Wahnsinns Konsole

NEO GEO Konsole (kompl.)	849.-
Joystick NEO GEO	109.-
Nam 1975	429.-
Magician Lord	449.-
Baseball	429
Riding Hero	449.-
Ninja Combat	429.-
Game Boy incl. Tetris	169.-

Atari Lynx	
Grundgerät	299.-
Blue Lightning	59.-
Electrocop	59.-
California Games	59.-
Gates of Zendocon	59.-
Chips Challenge	59.-
Gauntlet III	79.-

## Ankündigungen September

Devil Crash	PC Engine
Beach Volley Ball	PC Engine
Back to the Future	Sega 16 Bit
Back to the Future	Sega 16 Bit
Falcon Mission Disk II	AMIGA/ST
Atomic Robo Kid	AMIGA/ST
Kick off II	AMIGA
Ultima V	AMIGA/ST
Thunderstrike	AMIGA/ST
LMS II	AMIGA/ST

## C 64 Disk

Milestones	49.-
Might and Magic II	89.-
Starlight	49.-
Klax	39
Wasteland	49.-
Logo	39
Intern. 3D Tennis	49.-
TV Sports Football	59.-
Die Hard	49.-
Footb. Man. Worldc. Edition	39.-
Turican	39.-

## C 64 Disk Bestseller

Dragon Wars	49.-
Champions of Krynn	75.-
Rings of Medusa	49.-

Rainbow Islands	45.-
Sim City	59
Bards Tale III	59
Battle of Napoleon	69
1990 Winner Ed.	39.-
Oil Imperium	45.-
Panzerstrke	
Sentinel Worlds	

Ultima V	69.-
Gunship	
Microprose Soccer	49.-
Pirates	49

Stealth Fighter	49.-
-----------------	------

## Hintbooks

## Atari ST Bestseller

Imperium	79.-
Dragon Flight	89
Larry III	109.-
Codename: IceName	109
Kick off II	89.-
Chaos Sinks Back	59
Midwinter	79.-
Indiana Jones Adv.	89
Xenomorph	89
Drakkhen	75.-
Populous	89.-
Rings of Medusa	79.-
Player Manager	49

Fire and Brimstone	79.-
Italy 1990 Winner Ed.	75
Dragon Breath	89
Sim City	89

## IBM

Ultima VI	99
Loom	59
Centurion Def. o. Rome	79.-
Conquest of Camelot	
Dragon Strike	39
Heroes Quest	149
Footb. Man. Worldc. Edition	59
Pipe Mania	109
Wolfpack	

Might and Magic II	49
Jet Fighter dt.	89
Rings of Medusa	
Tracon 1	99
Coloneis Bequest	79
Champions of Krynn	119
LHX Attack Chopper	159
Flight IV dt.	109
Railroad Tycoon	

Their Finest Hour	89
Olimperium	
Populous	
Sim City	
Larry III	79
Indiana Jones	

## Amiga

TV Sports Basketball	69
Rainbow Island	59
Turican	59
Klax	39
Champions of Krynn	89
Ultima V	89
Italy 1990 Winner Ed.	
Pirates	79
Imperium	89
688 Sub	119
Their Finest Hour	119
Heroes Quest	89
Larry III	89
Dragons Flight	
Emily Houghes Int Soccer	89
Legend of Fairghell	89
Unrea	
Drakkhen	
1 MB Ram plus Dungeonmaster	249
Might and Magic II	89
Kaiser	39
Populous	69
Rings of Medusa	79
TV Sports Football	69
Indiana Jones	79

Versand per NN oder Vorkasse plus 6 DM Versandkosten (Inland); Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12 DM Versandkosten

Laden in München, Landsberger Str. 135 Tel. 089-5022446, Fax 089-5026767

Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

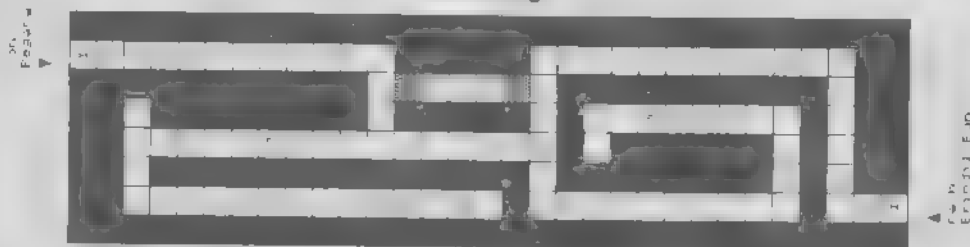
NEU NEU NEU NEU NEU

VERSANDZENTRALE DRYGALSKIA, LEE 31 8000 MÜNCHEN 71 TEL. 089-786044 FAX 089-786045

# 089/786044

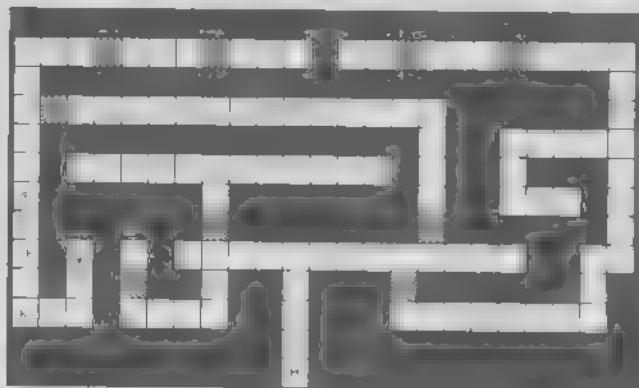


## Die Passage!



Auf die Frage des Halbes mandes nach dem Erbauer der Passage antwortet man: Zolnu!

Dungeon westlich von Pegana, gegenüber liegt der Tempel 'Stormwind'



Level 1

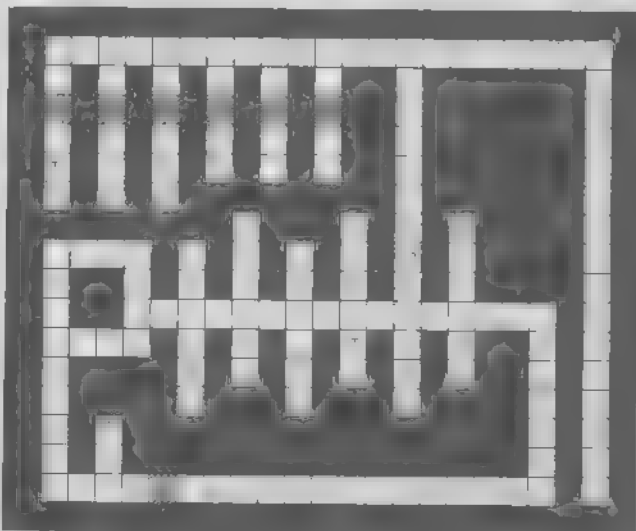
### LEVEL 1

Raum 1: 2 Trolle  
Kiste

Raum 2: 3 Gnolle

Raum 3: 4 Skelette

In der Geheimwand,  
welche sich am Ende des  
Ganges nach Raum 3 be-  
findet ist eine Falle  
versteckt.  
(vergewissern, daß die  
Hitpoints einigermaßen  
in Ordnung sind)



Level 2

### Level 2

Raum 1: 3 Skelette  
Kiste

Raum 2: 4 Skelette  
Kiste

Raum 3: verschlossen  
leer

Raum 4: 1 Troll

Raum 5: 4 Geister  
Kiste

Raum 6: Kiste  
Raum 7: verschlossen

4 Gühle  
Kiste

Raum 8: verschlossen  
2 Gühle  
Kiste

Raum 9: 4 Geister  
Kiste

Raum 10: 2 Trolle

Raum 11: Kiste

Raum 12: leer

Raum 14: 1 Energiekugel  
Kiste

Raum 15: 1 Energiekugel  
Kiste

## Police Quest II

— Ein Tip vorweg: Immer wenn es etwas Neues zu berichten gibt, das Radio benutzen.

— Vor Verlassen des Autos unbedingt das Handschuhfach öffnen, die darin befindliche Karte umdrehen und die Nummer baldmöglichst zum Öffnen des Spinds verwenden. Auch den Schlüsselbund sollte man an sich nehmen, kommt man ohne doch wieder in die Polizeistation noch an seine sich in der "storage bin" befindliche notwendige Ausrüstung für sinnvolle Polizeiarbeit.

— Gut gerüstet begibt sich Sonny nun an seinen Schreibtisch in der Homicide-Abteilung. Ein Blick in den Korb schadet ebenso wenig wie das Öffnen der Schubladen. Nach Lesen des Liebesbriefes die Brieftasche an sich nehmen, jedoch nicht, ohne sie gründlich zu durchsuchen.

— Ein Blick aufs Schwarze Brett sollte sofortige Schießübungen folgen, lassen sicherheitsshalber gleich noch die Dienstwaffe mitnehmen.

— Ein sicheres Treffen der Ziele bei erfordert exaktes Justieren des Revolvers, ein Betrachten des verursachten Schadens könnte hilfreich sein, Hörschäden werden durch Tragen eines Ohrschutzes verhindert.

— Nach erfolgreicher Justierung seines Revolvers verläßt Sonny den Schießraum und nimmt sich angesichts der schweren Aufgabe etwas Extradynamik mit, die Ohrschutze zurückgeben.

— Zurück im Büro besorgt sich Sonny das Foto von Bains aus dem Aktenschrank und beginnt seine Ermittlungsarbeit sinnvollerweise im Gefängnis.

— Vor Betreten des Gefängnisses sollte die Waffe an dem ihr zugedachten Ort eingeschlossen werden, eine Identifikation als Polizist erleichtert so manchen Zutritt und Auftritt.

— Ermittelt und fragt Sonny nach dem Fluchtauto, nach Bains, Pate und Zeugen zur Vernehmung.

— An der Oak Tree Mall zieht das Auto rechts vorne Sonny's Interesse auf sich, nach Öffnen der Beifahrertür trägt Sonny als erfahrener Polizist etwas "fingerprint powder" auf das Handschuhfach auf, bevor er eventuell vorhandene Abdrücke durch Öffnen des Fachs zerstört. Neue Erkennt-



nisse teilt Sonny — nach erneuter Zeugenbefragung — per Funk mit.

— Nach Vernehmung der Jüngerin an der Cotton Cove und erfolglosem Schlüsselwechsel mit Bains sollte man nach dessen Verfolgung erst einmal wieder das Radio benutzen.

— Bei nachfolgender Untersuchung des Tatortes am Flußufer entdeckt Sonny neben Schleifspuren Blut und Fußabdrücke, die er zur Beweissicherung an sich nimmt. Gute Fotos vom Tatort zeichnen einen Polizisten ebenso aus wie instinktives Durchwühlen von Müll.

— Auch Tauchen nach Leichen ist für unseren Helden kein Problem, wähle er doch zwischen den Sauerstoffflaschen diejenige mit dem größten Inhalt aus. Beim Absuchen des Flußgrundes findet Sonny neben einem "badge" schließlich unter Felsen die Leiche von Pate.

Nachdem Bains endlich erhält Sonny wenig später selbst eine und fährt ins Geschehen eingreifend, gen Flughafens. An der bekannten Stelle im Boarding-Schiff befindet sich erneut ein Auto, das einer genaueren Untersuchung wert ist. Nach Mitteilung per Funk quert man dank Ampelbetätigung sicher die Straße. Und warum sollte man es? Marie nicht einmal durch Blumen sagen?

— Am Ticketschalter erhält man als Polizist vor allem bei beschäftigtem Personal Hinweise durch Vorzeigen des Fotos von Bains aus der Gefängnisakte und einem Blick in die Liste. Der Kauf eines Flugtickets nach Houston empfiehlt sich. Auch Kontrollen passiert man am besten durch Vorzeigen der Polizeimarke.

— Das Flugvergnügen währt jedoch nur bis zum Anlegen der Sicherheitsgurte. Ein Blick auf die Liste einer Autovermietung verhilft eher zu einer neuen Spur, wie auch das Öffnen des Wasserbehälters der miteren Toilette. Die angenehme Wirkung elektrischer Handtrockner sollte nicht ungetestet bleiben. Vor der Fahrt zum Hauptquartier ruhig mehrmals das Radio benutzen.

— Nach Buchung bisher gesammelter Beweisstücke entdeckt Sonny in seinem Korb eine ablenkende Mitteilung. Sofort greift er zum Telefon, wählt "0" für Auskunft und fragt nach der Nummer von Marie Winkens, die er mal wieder vergessen hat.

— Ein schöner Abend bei "Arnie's" steht bevor. Sonny wird sowohl seine Blume wie auch mehrere Kusse los. Man sollte nicht vergessen, nach dem Essen auch zu zahlen.

— Der neue Tag beginnt erneut mit einer Leiche, diesmal in einem Kollerraum. Neben Blut entdeckt Sonny bei Untersuchung des Toten die Ecke eines Briefes mit Adresse. Ein Blick unter den Körper ist ratsam.

— Dem Inhaber von Snuggers Inn zeigt man — wie immer — erst seine Polizeimarke und dann das Foto von Bains. Den nötigen Durchsuchungsbefehl bestellt Sonny beim "P.C. 11".

Damit ausgerüstet ist es kein Problem, die Zimmerschlüssel zu erhalten. Angesichts der im Kofferraum gefundenen Todesdrohung öffnet Sonny schüßlerhaft und vorsichtig die Tür — das war knapp! Im Raum findet Sonny nichts Interessantes, bloß etwas Blut. Das Gegenstück zum Briefdeck, Maries Lippenstift und Colby's Visitenkarte.

— Beängstigt fährt Sonny zu Marie. Nach einem Blick auf die Handschrift der an die Haustür geklebten Mitteilung öffnet Sonny die Tür — ein Chaos erwartet ihn. Im Aschenbecher entdeckt er eine Notiz von Bains. Danach schnell zurück ins Quartier, das Finale vorbereiten.

— Nach einem Blick in den Korb Colby telefonisch warnen. Auch die Polizei in Steelton muß informiert werden. Vor dem großen Schlagabtausch noch etwas Schießübungen machen und dabei den Revolver nachjustieren.

— Am Flughafen kauft man erneut ein Flugticket, diesmal nach Steelton. Wenn die Stewardess zu Boden fällt, mit geladener Waffe aufstehen, auf Flugzeugenführer schießen und auf zweiten Entführer schießen.

— Um endgültig Held zu werden, muß Sonny noch die Bombe finden und entschärfen. Das Werkzeug dazu holt er sich aus der Tasche des maskierten Mannes der Bombenkonstruktionsplan befindet sich im Turban des unmaskierten Entführers. Vor Entschärfen der sich im Papierspender befindlichen Bombe den Plan genau durchlesen.

— In Steelton hat angekommen, nimmt Sonny die bereitliegenden Walkietalkies an sich. Benötigt werden diese kurz darauf beim Angriff des Raubers um Keith zur Unterstützung herbeizurufen. Nach kurzer Aussprache mit dem Rauber und Lesen der Rechte entdeckt Sonny im rechten Teil des Parks einen Schacht, der in die Kanalstation von Steelton führt.

— Die methangasverseuchte Gegend kann nur durch schnelles Durchlaufen überwunden werden. Durch Hochklettern der Leiter und Öffnungsversuch des Deckels wird Bains angelockt, kann jedoch erneut fliehen. Gut ausgerüstet mit einer in einem Wandschrank gefundenen Gasmaske gelangt Sonny schließlich an eine Tür — und kann Marie in seine Arme schließen, nachdem er sie beruhigt und von ihren Fesseln befreit hat.

— Das kurz darauf folgende Finale erreicht man am schnellsten, wenn man Bains aus dem Hinterhalt von links mit einigen sicheren Schüssen niederstreckt. Das war wieder ein Abenteuer!

## Iron Lord

Der edle Ritter A. Gradischung aus Viktring in Österreich hat wertvolle Tips für das Mittelalter, Epos "Iron Lord"

Zunächst einmal alle wichtigen Städte und Orte

Im Schloß meiner Ahnen befindet sich nur ein bewohnbarer Turm. Von hier aus kann man die Optionen "Laden", "Speichern", "Zum Kampf aufrufen" und "Den Turm verlassen" annehmen

Das Haus des Zauberers muß man überhaupt nicht betreten, er gibt einem hilfreiche Tips, da wir aber den Lösungsweg vor uns liegen haben, lassen wir diesen Ort einfach aus dem Spiel

Chatenay Malabry, hier findet das jährliche Bogenschuß-Turnier statt, außerdem findet man östlich des Brunnens den Kräutermixer. Bei ihm kann man seine verlorene Energie mit der Heilmixtur wieder auffrischen

Koranda, hier befindet sich der Händler (auch als Betrüger bekannt) und der Wirt. Die Mühle, hier finden wir nur den Müller

Die Abtei, hier finden wir den Mönch, den Chef der Tempel und einen verschossenen Sial

Torantek, die Stadt der Däbe. In dieser Stadt findet der Armdruck Wettbewerb statt. Außerdem kann man sich jede Menge Geld beim Würfelspiel, gegen Koranda, den reichen Rittmeister, verdienen. Hier finden wir außerdem noch die Barmaid und deren Freund den Söldner

Ab ins Abenteuer. Wir reiten nach Chatenay-Malabry und gehen zum Bogenschuß-Wettbewerb und spielen solange bis wir den Pokal überreicht bekommen. Haben wir den Pokal erhalten, dann gehen wir weiter zum Kräutermixer und unterhalten uns mit ihm. Danach reiten wir weiter nach Koranda, wo wir dem Wirt einen Besuch abstatten. Anschließend gehen wir zum Händler und halten ein Schälzchen. Er teilt uns den ersten Auftrag. Die Suche nach der Perlenkette. Jetzt noch das Buch kaufen und die zwei Würfel (Wichtig!)

Wenn wir den Müller besuchen, erhalten wir von ihm den Auftrag, beim Wirt das Geld einzutreiben, das dieser dem Müller für eine Lieferung Mehl schuldet. Vom Müller kaufen wir uns das Medaillon, das einem Glück beim Kampf geben

soll. Weiter zur Abtei und mit dem Mönch reden. Für ihn müssen wir beim Kräutermixer einen Heiltrank für seine kranken Krieger besorgen.

Nun reiten wir nach Torantek, die Stadt der Räuber und Banditen. Wir lassen uns aber nicht einschüchtern, sondern marschieren gleich in die Gaststätte und versuchen uns beim Würfelspiel. Wir setzen 400 Taler und würfeln solange, bis wir verlieren. Eigentlich sind 3000 Taler sicher. Ausprobieren. Nun zeigen wir mal, was für Muckies wir haben, indem wir unsere neun Gegner im Armdrücken flachlegen. Anschließend unterhalten wir uns mit der Barmaid, die uns ein Amulett schenkt. Damit marschieren wir zum Söldner und zeigt es ihm. Er verspricht, uns zu unterstützen. Vorher sollen wir ihm aber eine Rüstung besorgen, was für uns kein Problem ist. Wir fragen ihn noch nach einer Perlenkette, woraufhin er sie uns zum Kauf anbietet.

Wir gehen zurück nach Chatenay-Malabry, wo wir dem Kräutermixer den Pokal geben. Er freut sich darüber so sehr, daß er uns seine Heilkräutergilde anvertraut. Danach mixt er uns noch einen Heiltrank für den Mönch. Er gibt uns die Mixtur, und wir reiten weiter nach Koranda. Hier gehen wir zum Händler und geben ihm die Perlenkette. Er bedankt sich und stellt uns seine Männer zur Verfügung. Jetzt gehen wir zum Wirt und bitten ihn, den Müller zu bezahlen, was er jedoch ablehnt.

Wir reiten zur Abtei und geben dem Mönch das Buch und den Heiltrank. Er bedankt sich und verspricht, daß seine Leute im nächsten Augenblick zur Stelle sein werden. Anschließend reden wir mit dem Tempel. Er gibt uns den Auftrag, zehn Männer mit bloßen Händen zu ermorden. Da wir aber den Armdruck Wettbewerb gewonnen haben, ist er zufrieden und stellt uns seine Männer zur Verfügung. Wir reiten zurück nach Koranda und gehen zum Händler. Er verkauft uns eine goldene Rüstung. Mit der Rüstung reiten wir nach Torantek und geben sie dem Söldner. Nun wird auch der Söldner seine Kollegen schicken und uns helfen.

Bis zu diesem Zeitpunkt dürfte man es schon mit einigen Geheimboten (Mörder) die der liebe Onkel auf uns hetzt) zu tun gehabt haben. Hat man 5 bis 7 Gegner bekämpft, kann

# Impressum

Herausgeber: ...

Chefredakteur: ...

Leitender Redakteur: ...

Redaktion: Michael Hengst (mf), Henrik Fisch (hf), Volker Weitz (vw);

Produktion: Ulrike Peters

Redaktionsassistent: Susan Sabrowski, 298,

Freier Mitarbeiter: Heinrich Lehndt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des

Autors gekennzeichnet.

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen.

Veröffentlichung oder gewerbliche Nutzung angebotener worden sein, muß dies ander-

nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung

übernommen.

Art-Director: Friedemann Porsche

Layout: Bernd Wühl (Chetlayout), Rolf Boyka, Jana Jan-Krause

Bildredaktion: Janos Fester (Jf), Sabine Tennstedt, Roland Müller (Fotografie)

Titel: Vergin

Anzeigenleitung: Hans W. Cade (B94) - verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Marx (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreislise von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aymer Parade, London, N2 0PQ.

Israel: Baruch Scheffer, Haeschel-Str. 12, 56348 Holon, Israel. Tel. 00972/3/562256

Tel Aviv, Am International Inc. 4F-1, No. 203, Sec. 3 Hsin- Rd, Taipei, Taiwan R.O.C.

Tel. 0086/6: 21754863/1633, Fax: 0086/52/7548710

Australien: P. A. P. Pty. Ltd.

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollmer 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeit-

schriften, Home-Computer, Software 042-44 09 50, PC-Software 042-44 09 60, Fax

042-41 57 70, Telex: 562 329 mul ch

USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415)

366 3600, Telex: 752 351

Ostmark: Markt & Technik Ges. mbH, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel.

01/400 00 00

Erscheinungsweise: "POWER PLAY" erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen

Vertriebsmarketing: Peter Schlichtharte (703)

Vertrieb: Markt & Technik

Verkaufspreise:

Abonnement-Beistellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt &

Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Philipp-Str. 2, 80113 Haar b. München

Jahresabonnements Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Telefon 089-4613 366

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr)

Produktionsleitung:

Druck:

Verleger: Markt & Technik

PLAY erscheinen Beiträge sind urheberrechtlich ge-

schützt, vorbehalten. Reproduktionen ohne aus-

drückliche Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht ge-

schlossen werden, daß die beschriebenen Leistungen oder verwendeten Bezeichnungen

frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu er-

halten. Reinhard Jarczyk, Tel. 089/4613-185, Fax 4613-776

1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand:

Verlagsleiter:

Direktor Zeitschriften:

Anschluß für die Redak. und Vertriebs-Anzeigenverwaltung

und Administration:

Hans-Philipp-Str. 2, 80113 Haar b. M.

Telefon Durchwahl im Verlag

Wählen Sie direkt. Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613

und dann die Nummern, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

Die Redaktion ist dienstags montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl 269 zu errei-

chen.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Festsetzung

der Vergütung von Verlagsverträgen e.V. (VVG), das Gütesiegel

ISSN 0937-554



# ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

1. Kick Off Player Manager	AM 54 90/ST 54 90
2. Pirates!	AM 74 90/PC 89 90/ST 89 90/64 69 90
3. Midwinter	AM 74 90 ST 74 90
4. Dragon Wars	AM 74 90 PC 99 90 64 43 90
5. Indiana Jones (Lassen)	AM 67 90/PC 67 90/ST 67 90
6. LDOM	AM 74 90
7. Red Storm Rising	AM 74 90

## DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

(ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

- Kick Off Player Manager AM 54 90/ST 54 90
- Pirates! AM 74 90/PC 89 90/ST 89 90/64 69 90
- Midwinter AM 74 90 ST 74 90
- Dragon Wars AM 74 90 PC 99 90 64 43 90
- Indiana Jones (Lassen) AM 67 90/PC 67 90/ST 67 90
- LDOM AM 74 90
- Red Storm Rising AM 74 90

LEISURE SUIT LARRY 3

2 LEGEND OF FAERGAIL

1 CHAMPIONS OF KRYNN



Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

### Sonderangebote

Programmname	Preis	AM/ST	PC/64	ST/64
1. Kick Off Player Manager	54,90	54,90	54,90	54,90
2. Pirates!	74,90	74,90	89,90	89,90
3. Midwinter	74,90	74,90	74,90	74,90
4. Dragon Wars	74,90	74,90	99,90	43,90
5. Indiana Jones (Lassen)	67,90	67,90	67,90	67,90
6. LDOM	74,90	74,90	74,90	74,90
7. Red Storm Rising	74,90	74,90	74,90	74,90

### ZUBEHÖR

MemoStar Speichererweiterung	Amiga 500	229,-
Game Master Soundkarte	Amiga PC	378,-
ADLB 1.0	Amiga	299,-
ADLB 2.0	Amiga	179,-
Ad Lib Memory Card	Amiga	379,-
Sound Blaster	Amiga	449,-
3.5 Zoll Diskette	Amiga	269,-
5 25 Zoll Diskette	Amiga	339,-
Legend Karten	Amiga	15,90
Legend Karten	Amiga	5,90

### SIERRA® Spiel mit Lösung und deutscher Anleitung

Programmname	Preis	AM/ST	PC/64	ST/64
1. Kick Off Player Manager	54,90	54,90	54,90	54,90
2. Pirates!	74,90	74,90	89,90	89,90
3. Midwinter	74,90	74,90	74,90	74,90
4. Dragon Wars	74,90	74,90	99,90	43,90
5. Indiana Jones (Lassen)	67,90	67,90	67,90	67,90
6. LDOM	74,90	74,90	74,90	74,90
7. Red Storm Rising	74,90	74,90	74,90	74,90

### ANWENDER- und LERNSOFTWARE

Programmname	Preis	AM/ST	PC/64	ST/64
1. Kick Off Player Manager	54,90	54,90	54,90	54,90
2. Pirates!	74,90	74,90	89,90	89,90
3. Midwinter	74,90	74,90	74,90	74,90
4. Dragon Wars	74,90	74,90	99,90	43,90
5. Indiana Jones (Lassen)	67,90	67,90	67,90	67,90
6. LDOM	74,90	74,90	74,90	74,90
7. Red Storm Rising	74,90	74,90	74,90	74,90

### MAN SPRICHT DEUTSCH!

Programmname	Preis	AM/ST	PC/64	ST/64
1. Kick Off Player Manager	54,90	54,90	54,90	54,90
2. Pirates!	74,90	74,90	89,90	89,90
3. Midwinter	74,90	74,90	74,90	74,90
4. Dragon Wars	74,90	74,90	99,90	43,90
5. Indiana Jones (Lassen)	67,90	67,90	67,90	67,90
6. LDOM	74,90	74,90	74,90	74,90
7. Red Storm Rising	74,90	74,90	74,90	74,90

Die Preise für Lösungshilfen.  
Lösung 15,- Pläne 15,- Anleitung 25,-

Auftraggeber

Name: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postleitzahl: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

### Public Domain Classics

SPIELE	ANWENDER	SOFTWARE	Preis	AM/ST	PC/64	ST/64
1. Kick Off Player Manager	54,90	54,90	54,90	54,90	54,90	54,90
2. Pirates!	74,90	74,90	89,90	89,90	89,90	89,90
3. Midwinter	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
4. Dragon Wars	74,90	74,90	99,90	43,90	99,90	43,90
5. Indiana Jones (Lassen)	67,90	67,90	67,90	67,90	67,90	67,90
6. LDOM	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
7. Red Storm Rising	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90

ÄRGER MIT DEFECTIVER SOFTWARE? NUR SCHAFEN ANFANG! Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE  
FRANK HEIDAK

Kundendienst Lösungshilfen 0221 402493.0, und Do von 17.00 18.30 Uhr  
Kundendienst Software 0221 400127 Mo Mi, und Fr von 17.00 19.00 Uhr

Bestellnummer: 1021/0174/19-1061  
Telefon: 0221/401989



man dem Wirt in Korando erneut einen Besuch abstatten. Jetzt wird er freiwillig die Rechnung des Müllers bezahlen. Fragen wir ihn, ob er uns seine Männer zur Verfügung stellen kann, so gibt er uns einen kleinen Auftrag. Wir sollen den Mönch davon überzeugen, daß er dem Wirt seinen Wein verkauft. Nun schauen wir kurz bei Müller vorbei. Der hat inzwischen das Gedächtnis des Wirts erhalten und stellt uns ebenfalls seine Männer zur Verfügung. Auf zur Abtei. Wir gehen zum Mönch und fragen ihn, ob er dem Wirt seinen kostlichen Wein verkauft. Unter Freunden – kein Problem. Nun stehen auch die Männer des Wirts zu unserer Verfügung.

So vorbereitet dürfte es eigentlich kein Problem sein, zur Burg zu reiten und dem lieben Onkel die Mulze vollzuhaufen. Also auf in die letzte Schachtel und nicht vergessen: Edel sei der Mensch, hilfreich und gut.

vw

## Mechwarrior

C Waldow aus Konstanz steuert seine Mechs mit dem kleinen Finger und ist deshalb in der ganzen Galaxie gefürchtet. Jetzt gibt er seine Erfahrungen an Euch weiter.

Vorgehen in der Campaign (wie im Affadit beschrieben):

— Zuerst den Jenner verkaufen, zum einen ist er als Mech nicht besonders effektiv, zum anderen kostet das Reisen mit einem Mech wesentlich mehr Geld als ohne.

— Dann den nächsten Barkeeper aufsuchen und ihn solange öchern bis er den Namen Griez ausspuckt. Dann das "Newsnet" konsultieren und nach Galedon V (Kurita) reisen. Den dortigen Militär-gouverneur nach einem Auftrag fragen. Irgendwann nennt er den Namen des Planeten (meistens Lands End/Kurita) auf dem Griez zuletzt gesehen wurde. Jetzt reist man nach Lands End und besucht dort den Barkeeper, der uns veranlagt einen Kontakt nennt. Diesem freundlichen Herrn glaubt man die Angaben über den Planeten, auf dem Griez residiert. Nach einer kleinen Unterhaltung mit dem lokalen Barkeeper, trifft man Griez und erhält gleich einen Auftrag. Wir fliegen dann weiter nach Dustball (Steiner).

Auf Dustball gelandet, folgen wir dem freundlichen

Herrn, der einen anspricht. Wenn er seine Waffe zieht, schlagen wir in guter alter Soldatentradition zu. Jetzt schnell flüchten, bevor das ominöse Paket platzt. Die "famous last words" gut merken und sich einen Drink gönnen. Für ein kleines Trinkgeld erhalten wir Kunde über den Bruder eines Captains, der irgendwo tief im Mark-Gebiet seinen Dienst verrichtet. Diesen besuchen wir als nächstes. Man trifft ihn bei seinem Mech, und mehr oder weniger hilfsbereit informiert er uns über den Aufenthalt seines Bruders. Dem anschließenden Attentat entgeht man durch Flucht, ansonsten droht akute Perforation.

— Nun geht's weiter zum Captain der "Stone Arrow". Hier trifft man einen freundlichen Herrn namens Kearny in der Bar (wo auch sonst?). Ihm hört man offensichtlich zu nimm noch einen Drink und mach sich auf den Weg zur angegebenen Adresse. Dort heißt es aufpassen, daß man nicht das Zeitliche segnet. Am besten in den Hinterhalt legen und den anrückenden Bosenicht von dort erledigen. Danach verlassen wir diesen gasstischen Ort und machen uns auf die Suche nach Natasha Kerensky. Das "Newsnet" liefert ihr aber gute Dienste. Hat man die Dame gefunden, hört man ihr zwar zu glaubt aber besser kein Wort von dem, was sie erzählt. (Die Dame trägt ihren Spitznamen nicht zu Unrecht.) Nach dem freundlichen Geplänkel unterhält man sich mit Tasha. Jetzt sollen uns einige Kronleuchter aufgehen vor allem wenn man das Newsnet konsultiert.

— Aus den mit "Newsnet" vorgefundenen Akten entnimmt man das nächste Reiseziel. Dort eingetroffen springen wir furchillos in das VTOL. Die folgende Gewissensfrage läßt sich leicht beantworten. Glück und Zufriedenheit erhalten wir die Information, wo man die "Dark Wing" antreffen kann, und nehmen glückstrahlend die 5000000 CR in Empfang.

— Mit der jetzt gut gefüllten Kriegskasse sollte man sich auf Hesperus II einen anständigen Heavy Mech kaufen. Hier kann man auch sehr schön seine Basis errichten und Aufträge annehmen. Wir ziehen jetzt so lange in den Kampf, bis wir mindestens drei Heavy/Assault Mechs und "excellent" Mercenaries als Hel-

fer zusammen haben. Dann innerhalb des Zeitlimits (April 3029) das "Dark Wing" Hauptquartier angreifen.

Die Mechs und ihre Stärken und Schwächen:

Locust — zu leicht und schlecht bewaffnet. Keine Spezialfähigkeiten.

Jenner — nicht konkurrenzfähig gegen Medium-Mechs.

Phoenix — sehr gut und schnell. "Large Laser" hat gute Reichweite und Durchschlagskraft.

Shadow — gute Mobilität und gute Feuerkraft. Problem durch leere Munition und hohen Munitionsverbrauch (vor allem Long Range Missiles).

Rifleman — gute Feuerkraft aber zu langsam. Kein Gegner für die großen Mechs (schwache Panzerung, kaum besser als die Hawks).

Warhammer — ausgezeichnet, wahrschönster bester Mech im ganzen Spiel (je nach Taktik). PPCs haben fantastische Reichweite und Durchschlagskraft. Mech ist aber schlecht gepanzert.

Marauder — gut, aber überhitzt schnell und die Beine sind schlecht gepanzert. Nicht erste Wahl, aber zuverlässig und wenn vorsichtig genutzt, akzeptabel.

Bei der Schlacht im Nahkampf fast unschlagbar. Bei langer Distanz aber dem Warhammer unterlegen. Idealer Mech für Söldner (gehen fast immer in Nahkampf). Vorsicht: der Kopf ist relativ schwach gepanzert und im Nahbereich gut zu treffen.

Allgemeine Kampftricks: Immer auf die Beine schießen, der Kopf ist zwar meistens schwächer gepanzert, aber auch nur ein sehr kleines Ziel (Ausnahme ist der Bathmaster, aber den sollte man sowieso meiden). "Walking retreat" Taktik: Auf den Gegner zutreten, bis die PPC (oder der Large Laser) Schußreichweite hat, dann im Rückwärtsgang abücken (der Gegner folgt). Der Gegner folgt, kommt aber nur langsam näher. Dabei kontinuierlich auf seine Beine feuern. Da die Gegner ihr Feuer im allgemeinen ziemlich streuen, kommt man hierbei meistens lebend und ohne ernststen Schaden davon.

Die "Defense-" und "Temporary Relief"-Aufträge nicht annehmen, wenn man nicht gerade eine größere Anzahl von Phoenix kommandiert, ansonsten hat man hier kaum eine Chance, die Gegner aufzu-

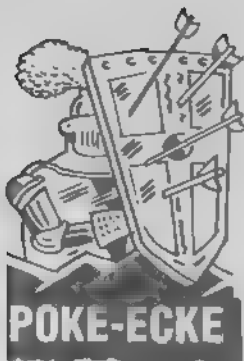
halten. Ruhig mal unfair sein und das Feuer aller verfügbaren Mechs auf einen Gegner konzentrieren. Nie die Heatsinks und den gegenwärtigen Hitzepegel ignorieren. Nur mit vollkommen intakten Mechs in den Kampf gehen, alles andere grenzt an Todessehnsucht. vw

## Deathreck

Segfried Bolz aus Ehingen/Donau hat ein paar Tipps, wie ihr möglichst elegant die Wagen eurer Konkurrenten demoliert. Am Anfang am besten die "Crusher" oder den "Pitbull" auswählen. Dazu die Engines Class 2 und ein bißchen Munition fürs MG. Beim Full Circuit Run wäre es noch angebracht, die Ramspikes Class 3 zu kaufen. Nach dem Start den Wagen gleich bewegen, um die anderen Wagen mit den Ramspikes zu beschädigen. Spricht die Ampel auf grün, sofort losfahren und die Waffen (Laser, Missiles) aktivieren. Ist Euch die Strecke zu hart, gleich den Autopiloten einschalten. Ist ein gegnerischer Wagen noch ein Stück entfernt, versucht ihn mit dem Laser auszuschalten. Im Nahkampf hat sich das MG bewährt. Verfolger werden mit Minen oder Ca Drops bekämpft. Terminator Warning! Falls die Schrittlampe erscheint, in den Straßengraben fahren und warten, bis der Terminator vorbeist. vw

## Trucking

Fried Jürgen aus Linz hat einen Tip für das Strategiespiel "Trucking". Man sucht sich zuerst irgendeinen Standort aus. Dann kauft man einen LKW (am besten einen Street-Master) und so viele Dieselgutscheine wie möglich. Nach dieser Aktion drückt man so lange das Feld "Weiter", bis man einen Kontostand von minus 150000 DM hat. Jetzt den LKW so schnell wie möglich verkaufen. Dann drückt man noch einmal das Feld "Weiter". Nun erhält man die Rückmeldung "Division by Zero". Man drückt das "OK" Feld und holt das Spielfeld wieder hervor. Ein nochmaliges Drücken von Feld "Weiter" verursacht wieder die gleiche Rückmeldung. Zusätzlich erscheint die Meldung "Overflow". Nun wieder "OK" drücken und den Spielbildschirm aufrufen. Siehe da: der Kontostand hat sich wunderbar vermehrt. Ob das bei meiner Bank wohl auch appl? vw



## POKE-ECKE

## Turrican (Amiga)

Matthias Reichert aus Neumünster schickte uns folgenden vielversprechenden Tip: Wenn ihr bei "Turrican" in der High Score-Liste "Bluesmobile" eingibt, dann habt ihr 99 Leben und 500 Granaten und Munition zu Verfügung. Probiert auch einmal folgende Dinge aus: "Stefan Tsouparidis", "Willi Baecker", "Achim Möller", "Manfred Trenz", "Andreas Escher", "Julian Eggbrecht", "Chris Huelsbeck" (mit 2 mal Space!), "Teut Weidemann", "Jake und Elwood", "Janis Liepa", "Hans Jürgen Gral", "Thomas Engel", "Rene Henke", "Klaus Ochendatski", "Robin Wunderlich" und "Lutz Osterkorn". Besitzer eines Amiga 2000 C sollten einmal "Gimme NTSC" eingeben. Mit "Gimme Pal" wieder zurückschalten. **vw**

## Astro Marine Corps (Amiga)

Kai Schilling aus Lübenburg hat einen Cheat zu "Astro Marine Corps" anzubieten. Bei diesem Spiel ist es ja möglich, durch Drücken der Taste F6 einen Code einzugeben, um in höheren Leveln zu beginnen. Hier nun die Codes für die einzelnen Level:

Level	Code
2	Nostramo
4	Discovery
6	Enterprise
8	Dagobah
10	Repicant
12	Krull
14	Metropolis

vw

## Starflight I (AMIGA)

Bevor Euch das Ende zum ausgeht, solltet ihr einmal den Tip von Sebastian Imbusch aus Mettmann versuchen. Ihr klickt Euch ins Cargo und anschließend ein Doppelklick auf Fuel. Auf die nachfolgende Frage mit "No" antworten und

dann so viele Neunen wie möglich eingeben (dann Return). An Treibstoff sollte jetzt kein Mangel mehr herrschen. **vw**

## Klax (Amiga)

Oberklaxer Bernd Schwarz aus Bad Abbach möchte einen Tip für "Klax" auf dem Amiga loswerden. Man drückt irgendwann während des Spiels die "3" (Nicht die auf dem Zahlenblock!) und schon ist man, nachdem der Bonus abgezählt wurde, im nächsten Level. Das kann man beliebig oft wiederholen und sich dadurch von Warp zu Warp befördern. Wenn das immer noch zu langsam geht, drückt einfach die "4" und kommt so sofort in den 100. und letzten Level. Dort bekommt man nach Erreichen der 250000 Punkte oder erneuten Drücken der Taste "3" einen Bonus von 1000000 Punkten und hat "Klax" geschafft. **vw**

## Bombuzal (ST/Amiga)

Markus Meister aus Enderby in Kanada (Power-Gruße über den großen Teich, Markus!) hat sich durch alle Level gebombt und möchte uns die Paßwörter nicht vorenthalten. **vw**

BOMB  
ROSS  
RATT  
LISA  
DAVE  
IRON  
LEAD  
WEEO  
RING  
GIRL  
GOLD  
OPAL  
SONG  
FRE  
LAMP  
TREE  
SINK  
BIKE  
TAPE  
VASE  
PILL  
SPOT  
PALM  
LOCK  
SAFE  
WORM  
NOSE  
EYES  
HAR  
SIGN  
MYTH

## Spherical (Amiga, ST, C 64)

Damit Eure Kugel möglichst lange heil bleibt, empfiehlt Euch Markus Hasslacher aus Leonberg folgende Paßwörter für 1 Spieler:

1. Radagast
2. Yarnak
3. Orcslayer
4. Skyline
5. Mirgal

Paßwörter für 2 Spieler:

1. Ghan ma
2. Gliop
3. Mourblade
4. Jadawn
5. Gumbachamal

vw

## Roller Coaster Rumbler

Daniel Meier-Behrmann aus Hamburg hat ein paar Level-Codes für "Roller Coaster Rumbler" anzubieten:

2. Level: AAAGGG
3. Level: ALIENS
4. Level: COFFEE
5. Level: ZARNE
6. Level: FRIGHT
7. Level: TERRER

vw



## Die Antwort zu Police Quest 2

Martin Lammner aus Eggersdorf in Österreich kann Son Nguyen mit dem lästigen Bains helfen. Zunächst muß man im Justice Office die Pistole austauschen. Das funktioniert wie folgt: Man geht zum Schießstand und verlangt die Gehörschützer "Take Protector". Nun kann man in eine freie Kammer gehen und sich einschließen. Man schaut sich die Zielscheibe an und justiert seinen Revolver. Das macht man so lange, bis man ein paar Punkte erzielt hat. So ausgerüstet kann man Bains bequem in die Flucht schlagen. Man muß ihn nämlich gar nicht erschießen. Er flüchtet mit seinem Auto. Nummernschild anschauen! Erst am Ende des Spiels, in der Kasse, kommt es zum großen Showdown. Deshalb immer auf eine fein justierte Pistole achten. **vw**

## Drakkhen

Mark Brockhage aus Kerkel hat zwar den Brunnen im Schloß von Prinz Haaggkhen gefunden, weiß jetzt aber nicht mehr weiter. Hat jemand einen Tip, wie Mark in den Brunnen steigen kann? **vw**

## Die Antwort zu Enchanter

Endlich kann Deborah Hof (Frauen-Power an die Spielkonsole!) aus Seligenstadt geholt werden. Sie saß im "Enchanter"-Labyrinth fest und ist auf der Flucht vor dem bösen Terror. Matthias Drees aus Wandorf kann unserer Helden helfen.

Das Labyrinth ist in verschiedenen Räumen aufgeteilt. Die auf der Karte mit unterschiedlichen Buchstaben bezeichnet sind. Ziel ist es, den Zauberspruch zu bekommen, der auf einer Schriftrolle im Raum P versteckt ist. Dazu muß aber erst der böse Terror, der in diesem Raum eingeschlossen ist, verschreckt werden. Im Labyrinth können zwischen den verschiedenen Räumen, mittels der Karte und des Bleistiftes/Radiergummis, Verbindungen geschaffen und wieder aufgelöst werden. Am besten begibt man sich mit den beiden

Potzdonner! Es ist kaum zu glauben. Mit Euren Fragen könnten wir ganze Bücher füllen. Uns bleibt nichts anderes übrig als unseren Doktor mindestens zehnmal zu klonen, damit er die ganze Arbeit schafft. Ihr dürft nicht vergessen, daß der alte Herr nebenbei auch noch mit Starkiller auf Tour muß. Werdet also bitte nicht ungeduldig. **vw**

Jens steuert in Raum B des Labyrinthes. Dann entläßt man den bösen Terror in den Tunnelkomplex K-J-V-F durch Schließung eines Ganges von Raum P nach Raum F (Draw a line from P to F).

Nach der Warnung von Bob, muß diese Gang sofort wieder entfernt werden, damit der böse Terror nicht zurück kann. Erase the line from P to F. Danach wird die Verbindung zwischen Raum M und Raum V entfernt, so daß der böse Terror nun im Tunnelkomplex K-J-V-F eingeschlossen ist. Erase the line from M to V. Jetzt muß endlich die eigene Zugang zum Raum P ermöglicht werden (Draw a line from M to P).

Nun kann man direkt über die Räume R und M in den Raum P gelangen. Die Steuerung führt nur eine neue Weg zurück in den Raum B nehmen. Die folgende Fuch des bösen Terrors kann man umschmelzen. Ist das mal nicht neu für Sie? sondern auch noch 50 Punkte auf seinem Konto verbuchen kann. vw

## F-16 Combat Pilot

Thomas F. Seraus fing hat eine Frage zum Flugsimulator "F-16 Combat Pilot". Er möchte nach einer Mission der Tower anrufen. Wie kann er den JRCF Mode wechseln?

## Starflight II

Andreas Morio aus Großrosseln ist im Weltraum verschollen. Das heißt er hat eine dringende Frage zu Starflight II. Es ist fatal es ganz gut bis er das Rätsel der Dweenle der Vergangenheit über das Versteck des Key Transmitters zu den Halts of Memory in Erfahrung brachte. Den ersten Teil des Rätsels konnte er noch lösen (die Welt der Humming Stones befindet sich im Sternsystem 106 14). Der zweite Teil jedoch der Platz wo der Transmitter die Humming Rocks erwartet ist nicht auffindbar. Zuerst dachte er er sei im Gebiet der NgKherAhr aber tatsächlich dort sämtliche Plane-

ten in allen Sternensystemen abgesucht hat geht ihm langsam die Geduld aus. Wer kann ihm helfen?

## Die Antwort zu Rock'n Roll

Frank Dahl aus Brücken beantwortet die Fragen von Harald Prager aus Karlsruhe aus der letzten Ausgabe.

Um eine Bombe für Level 7 zu bekommen muß man erst in Level 27 auf der letzten Plattform die vier kleinen Kugeln von der Ebene stoßen und zwar so daß sie in einem Kreis ankommen. Von dort aus die Plattform weggehen. Man erhält einen Secret Warp zu Level 7. Setzt man Level 7 die Bombe an und stellt auf den richtigen Platz, in dem keine Kugeln mehr existieren und es gibt eine neue geheime Warp zu Level 10.

Wenn man in Level 15 in der Arena mit den grünen Tieren geht, so sieht man ein so altes über die bruchigen Platt-

formen rollen bis sie verschwinden. Sind schon taucht der grüne Schlusss auf. vw

## Ultima V

Guido Mobius aus Remscheid und Henning Maruhn aus Düsseldorf haben Fragen zu Ultima V. Wie kommt man an die Wooden Box in Lord British Private Chamber die dort in einem Geheimgang versteckt sein soll? Wo kann man seine Party stärker machen nachdem man einen neuen Level erreicht hat? Das gilt übrigens auch für alle anderen Eigenschaften. Im letzten Level des Dungeons Deced im letzten Raum befindet sich eine Mauer genau zwischen Level und Ausgang. In die Unterwelt kommt man mit Des Por. Aber wie kommt man wieder hoch? Durch die Steinmauer ist kein Durchkommen. Andere Wege gibt es auch nicht, da man direkt aus der Unterwelt in diesen Raum kommt. Wie überwindet man diese Barriere? vw

SEIT JAHREN NUR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!



Core Grafik  
Super Grafik  
CD-ROM  
Hardy Engine - Handheld

SNK®

NEO GEO

Sind auch Sie vom "Konsolen-Fieber" befallen?

Wir haben das Gegenmittel!

Was bieten die einzelnen Systeme?  
Welche Spiele, welches Zubehör gibt es?  
Was ist der Unterschied zwischen PAL und RGB?

Sonderangebote  
und und und

gen gibt unser neuer kostenloser und unverbindlicher Katalog mit vielen Fotos. Heute noch anfordern!

0 53 24 / 20 01

SEGA

16-bit MEGA DRIVE/GENESIS  
Master System  
Game Gear - Handheld

LYNX  
ATARI

Nintendo

Game Boy

Der Spezialversand: GWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST

Postfach 1212 - 3267 Hannover 1 - Telefon (0 53 24) 26 01

Änderungen und Irrtümer vorbehalten



## California Games (Lynx)

Gunnar Hilbrecht aus Wenden hat einen Tip, mit dem man sich das Kunstfahren mit dem Skaleboard stark erleichtern kann. Wählt die Disziplin "Halfpipe". Wenn sich der Fahrer in Bewegung setzt, drückt man <OPTION 2>. Das Bild wird nun an den Fahrer herangezogen. So sieht man entweder die ganze U-Rampe oder nur einen Teil davon. hf

## Zoom (Mega Drive)

Norbert Eschrich aus Stuttgart spielte fleißig Zoom und schickte uns seine Erfahrungen mit den verschiedenen im Spiel vorkommenden Objekten und Gegnern (siehe Tabelle). Außerdem fand er noch ein Musik-Menü heraus. Dazu drückt man im Auswahlmenu das Joypad nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, und dann Knopf <A> und <B>. drücken. Mit <SAVE> kann man außerdem das Demo-Spiel nachspielen.

Nach dem Durchspielen der Runden 1 bis 6 sollte man unbedingt weiter spielen. Danach gibt's die gleichen Runden noch mal, allerdings viel schwerer. Den Schwierigkeitsgrad erkennt man an der Farbe von "Stage". Normal ist dies grün, nach dem Durchspielen rot. Viel Spaß. hf

Gegenstand	Bedeutung
Weiße Feder	Zerstört sofort alle Feinde und das Spielfeld.
Uhr	Der Gegner bleibt für eine gewisse Zeit bewegungslos.
Charme	Verringert die Geschwindigkeit der Spielfigur.
Pilz	Gibt Geschwindigkeit wieder zurück.
Seestern	Wirkt zufällig wie Feder, Uhr oder Pilz.
Bonbon	50 oder 100 Punkte.
Büme	Solange die Spielfigur blinkt, ist sie unverwundbar.
Banane	Die Gegner werden langsamer.
Spitzer	Er frißt den Farbrand auf. Wenn das Spielfeld blinkt, macht das aber nichts.

Zoom-Gegner und Objekte

## Splatterhouse (PC-Engine)

Auch für dieses Spiel hat Michael Bork aus Düsseldorf einen Tip parat. In das Level- und Musikmenü kommt man, indem man im Titelsbild einmal <RUN>, dreimal <SELECT> und dann das Steuerkreuz nach oben drückt. Mit <SELECT> wählt man die entsprechende Funktion aus. Mit <RUN> wird dann gestartet. hf

## Formation Soccer (PC-Engine)

Ulrich Onschke aus Berlin spielte leidenschaftlich gerne das Fußballspiel (passend zur WM). Er liest die deutsche Mannschaft schon mal im Voraus durch 15 Spiele. In der Tabelle findet ihr die Paßcodes zu den verschiedenen Levels. Ulrich hat aber auch ein paar Tips, mit denen man die Gegner an die Bandenwerbung spielt.

**1. Variante**  
Man läuft mit dem Ball am Fuß diagonal auf den Strafraum zu und zieht den Torwart damit in die kurze Ecke. Etwa auf der Höhe der Strafraumgrenze zieht man den Ball aus der Drehung flach und hart ins lange Eck (siehe Skizze 1 Joypad nach links oben). Das klappt natürlich auf beiden Seiten.

**2. Variante**  
Flugball und ungefähr an der Strafraumgrenze gerade Fanke nach innen. Dann Kopfball- oder Volleyabnahme ins kurze Eck (Joypad nach oben) oder ins lange Eck (Joypad nach links oben). Siehe auch Skizze 2.

**3. Variante**  
Gerade flanken aus dem Mittelfeld an den Elfmeterpunkt. Dann Kopf oder Volley ins linke oder rechte Eck (siehe Skizze 3).

**4. Variante**  
Schräge oder angeschnittene Flanke aus dem Mittelfeld

kurz vor den 16-m-Raum. Dann einen saftigen Volleyschuß ins kurze oder lange Eck (Skizze 4).

**5. Variante**  
Eckballe dicht vor's Tor. Dann Kopf- oder Volleyball vor allem ins kurze Eck.

**6. Variante**  
Spurt mit dem Torwart bis zur Mittellinie und langer Schlag in den 16-m-Raum. Dann wie gehabt Kopf- oder Volleyball. hf

## Cybercore (PC-Engine)

Michael Bork aus Düsseldorf entdeckte einen Paßwortmodus bei Cybercore, mit dem man alles Mögliche anstellen kann. Im Titelsbild aktiviert man den Modus durch Joypad nach links und Knopf <I>. Dann gibt man eines der Paßwörter aus der Tabelle ein und löst die entsprechende Funktion durch Knopf <II> aus. hf

Paßwort	... hat folgende Wirkung
YANDI	Mehr Sondersymbole
HIGHPIN	Höherer Schwierigkeitsgrad
SCSI	Musik- und Soundmenu
MIKARIN	Unverwundbarkeit (mit Bedacht verwenden)
IRO	Testbild
MAI	1. Level (hat wenig Sinn)
EMI	2. Level
YUJMI	3. Level
PERSIA	4. Level
YU	5. Level
MAMI	6. Level
MHO	7. Level
JALAMOTO	8. Level
SARA	Nachspann
MAKIRIN	Langgezogener Bildschirm
EIKOCHAN	Das seltene Bildschirmscrolling wird größer
AMI	Volle rote Bewaffnung
RIE	Volle blaue Bewaffnung
NAOMI	Volle grüne Bewaffnung
MIDORI	Volle orange Bewaffnung

### Paßwörter für Cybercore



Das ist der Endgegner bei Cybercore (PC-Engine)



**A-1180 Wien, Schulgasse 31**  
**Tel.: 02 22 408 23 35, Fax: 02 22 408 99 78**  
 Ladenverkauf & Versand österreichs. & z.  
 geöffnet Mo-Fr 10-12 u. 13-18 Sa 9-12

Soft-Hotline 14-17 Uhr, Telefon 408 23 35

AMIGA SOFTWARE			
Chuck Yeager 2.0	798	Usual	
Damocles	748	AMIGA HARDWARE	
AmigaVision	748		
F 14 Stealth	809	512 KB Amiga Schuster	PC HARDWARE
Jeopardy	999	Velocity-Digitizer	
Amiga's Games	798	Control Center	
PGA Tour Golf	798		
Red Sea to Rising	798	PC	
ThunderStrike	798	Future Wars	
		Religion	

AMIGA-ATARI ST-PC PubGo Domain

AD LIB Komplettsystem	3490,-
saatliche Software ladernd	

Große Auswahl  
an  
anfordern

## Weltrekordversuch!

**FUN-WARE**  
der Spezialist für Computer  
und Videospiele

Saga-Mega\* + Spiel: 2 990,-  
PC Engine\* + Spiel: 2 990,-  
SAGA NEO GEO LYNX  
GAMEBOY  
IBM, ATARI ST, AMIGA-  
Software und Zubehör  
Amiga 512 KB: 1 398,-  
IBM-Soundblaster: 3 998,-  
Info gegen 5,- €8 Briefmarken

Verlag Dr. K. A. Zöfel, In der Zore Andechsstraße 85  
80335 München Ost, Telefon 49 26 26  
Versand Postfach 9116, 6040 Innsbruck

**Bewine: ein MegaDrive plus zweier Jahre im Guinness**

# GrooveSoft

die Software fuer den richtigen Drive  
Nur Versand Kein Ladenverkauf  
AMGA only

ADAD	3.00	Manhattan	83.00	Probe Quest 2	73.00
Archipelago	26.00	Harley Davidson	62.00	Port of Rotterdam	63.00
Armada	73.00	Heroes of the Lance	66.00	Poucoult	86.00
Balance of Power	19.00	Harley of	66.00	Power Manager	86.00
Banks & Tale I	32.00	Harley of	46.00	Proctery	66.00
Banks & Tale II	63.00	Harley of Shadow	66.00	Quen 2	53.00
Barrows	63.00	Harley of	66.00	Red Storm Riders	66.00
+					
Bombardier Conist	KR 26.00	Iron Lord	66.00	Radiant	26.00
Carmen Santiago	64.00	Jumping Jack Son	51.00	Space Pledge	73.00
Champions of Krivi	66.00	Khalan	66.00	Super Jumpoff 3	32.00
Chase strikes back	83.00	Kick off 2	66.00	Swamp of Aragon	73.00
Chuck Yeager's	66.00	Kind of Magic 2	80.00	Swamps of Twilight D.A.	66.00
Civil 2 v 0	66.00	Kings Quest 4	73.00	Tenets	78.00
Civ & Grubbase	73.00	Klan	49.00	The Swords of Immortal	66.00

NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE\*

Versandkosten VK + 4,00 - NN + 6,00

TELEFON 0631-28809

1997 2000 2003 2006 2009 2012 2015 2018 2021 2024 2027 2030 2033 2036 2039 2042 2045 2048 2051 2054 2057 2060 2063 2066 2069 2072 2075 2078 2081 2084 2087 2090 2093 2096 2099 2102 2105 2108 2111 2114 2117 2120 2123 2126 2129 2132 2135 2138 2141 2144 2147 2150 2153 2156 2159 2162 2165 2168 2171 2174 2177 2180 2183 2186 2189 2192 2195 2198 2201 2204 2207 2210 2213 2216 2219 2222 2225 2228 2231 2234 2237 2240 2243 2246 2249 2252 2255 2258 2261 2264 2267 2270 2273 2276 2279 2282 2285 2288 2291 2294 2297 2300 2303 2306 2309 2312 2315 2318 2321 2324 2327 2330 2333 2336 2339 2342 2345 2348 2351 2354 2357 2360 2363 2366 2369 2372 2375 2378 2381 2384 2387 2390 2393 2396 2399 2402 2405 2408 2411 2414 2417 2420 2423 2426 2429 2432 2435 2438 2441 2444 2447 2450 2453 2456 2459 2462 2465 2468 2471 2474 2477 2480 2483 2486 2489 2492 2495 2498 2501 2504 2507 2510 2513 2516 2519 2522 2525 2528 2531 2534 2537 2540 2543 2546 2549 2552 2555 2558 2561 2564 2567 2570 2573 2576 2579 2582 2585 2588 2591 2594 2597 2600 2603 2606 2609 2612 2615 2618 2621 2624 2627 2630 2633 2636 2639 2642 2645 2648 2651 2654 2657 2660 2663 2666 2669 2672 2675 2678 2681 2684 2687 2690 2693 2696 2699 2702 2705 2708 2711 2714 2717 2720 2723 2726 2729 2732 2735 2738 2741 2744 2747 2750 2753 2756 2759 2762 2765 2768 2771 2774 2777 2780 2783 2786 2789 2792 2795 2798 2801 2804 2807 2810 2813 2816 2819 2822 2825 2828 2831 2834 2837 2840 2843 2846 2849 2852 2855 2858 2861 2864 2867 2870 2873 2876 2879 2882 2885 2888 2891 2894 2897 2900 2903 2906 2909 2912 2915 2918 2921 2924 2927 2930 2933 2936 2939 2942 2945 2948 2951 2954 2957 2960 2963 2966 2969 2972 2975 2978 2981 2984 2987 2990 2993 2996 2999 3002 3005 3008 3011 3014 3017 3020 3023 3026 3029 3032 3035 3038 3041 3044 3047 3050 3053 3056 3059 3062 3065 3068 3071 3074 3077 3080 3083 3086 3089 3092 3095 3098 3101 3104 3107 3110 3113 3116 3119 3122 3125 3128 3131 3134 3137 3140 3143 3146 3149 3152 3155 3158 3161 3164 3167 3170 3173 3176 3179 3182 3185 3188 3191 3194 3197 3200 3203 3206 3209 3212 3215 3218 3221 3224 3227 3230 3233 3236 3239 3242 3245 3248 3251 3254 3257 3260 3263 3266 3269 3272 3275 3278 3281 3284 3287 3290 3293 3296 3299 3302 3305 3308 3311 3314 3317 3320 3323 3326 3329 3332 3335 3338 3341 3344 3347 3350 3353 3356 3359 3362 3365 3368 3371 3374 3377 3380 3383 3386 3389 3392 3395 3398 3401 3404 3407 3410 3413 3416 3419 3422 3425 3428 3431 3434 3437 3440 3443 3446 3449 3452 3455 3458 3461 3464 3467 3470 3473 3476 3479 3482 3485 3488 3491 3494 3497 3500 3503 3506 3509 3512 3515 3518 3521 3524 3527 3530 3533 3536 3539 3542 3545 3548 3551 3554 3557 3560 3563 3566 3569 3572 3575 3578 3581 3584 3587 3590 3593 3596 3599 3602 3605 3608 3611 3614 3617 3620 3623 3626 3629 3632 3635 3638 3641 3644 3647 3650 3653 3656 3659 3662 3665 3668 3671 3674 3677 3680 3683 3686 3689 3692 3695 3698 3701 3704 3707 3710 3713 3716 3719 3722 3725 3728 3731 3734 3737 3740 3743 3746 3749 3752 3755 3758 3761 3764 3767 3770 3773 3776 3779 3782 3785 3788 3791 3794 3797 3800 3803 3806 3809 3812 3815 3818 3821 3824 3827 3830 3833 3836 3839 3842 3845 3848 3851 3854 3857 3860 3863 3866 3869 3872 3875 3878 3881 3884 3887 3890 3893 3896 3899 3902 3905 3908 3911 3914 3917 3920 3923 3926 3929 3932 3935 3938 3941 3944 3947 3950 3953 3956 3959 3962 3965 3968 3971 3974 3977 3980 3983 3986 3989 3992 3995 3998 4001 4004 4007 4010 4013 4016 4019 4022 4025 4028 4031 4034 4037 4040 4043 4046 4049 4052 4055 4058 4061 4064 4067 4070 4073 4076 4079 4082 4085 4088 4091 4094 4097 4100 4103 4106 4109 4112 4115 4118 4121 4124 4127 4130 4133 4136 4139 4142 4145 4148 4151 4154 4157 4160 4163 4166 4169 4172 4175 4178 4181 4184 4187 4190 4193 4196 4199 4202 4205 4208 4211 4214 4217 4220 4223 4226 4229 4232 4235 4238 4241 4244 4247 4250 4253 4256 4259 4262 4265 4268 4271 4274 4277 4280 4283 4286 4289 4292 4295 4298 4301 4304 4307 4310 4313 4316 4319 4322 4325 4328 4331 4334 4337 4340 4343 4346 4349 4352 4355 4358 4361 4364 4367 4370 4373 4376 4379 4382 4385 4388 4391 4394 4397 4400 4403 4406 4409 4412 4415 4418 4421 4424 4427 4430 4433 4436 4439 4442 4445 4448 4451

## POWER TIPS

**Kid Icarus**  
(Nintendo)

Paul Kadrawi aus Fürstentraubrock luftete das Geheimnis der schwarzen und blauen Kammern. Zerschießt dazu die Töpfe in folgender Reihenfolge: schwarze Kammer Töpfe 2, 3 und 4, blaue Kammer Töpfe 1, 3 und 8. Auf der Skizze sieht ihr die Nummern der Töpfe.

Schutzschirm weg ist, einfach weiterkämpfen. Kurze Zeit später mußte der Typ explodieren. Das Vorhängeschloß fällt ab, und man nimmt seine Freundin in die Arme (toile Endsequenz). Der Tip stammt von Dennis Alexander aus Gelsenkirchen-Horst. h/

### Blue Lightning (Lynx)

Maik Arneimann aus Herford spielte das Flug-Actionspiel und hat einige Tips für verzweifelte Piloten.

### Level 1: Dog Fight

Die Flugzeuge dürften (noch) kein Problem sein. Grundsätzlich sollte man aber die Raketen für weit entfernte Ziele einsetzen und so wie es Gegner wie möglich mit der normalen Kanone erledigen. Wenn die Meldung „X19 Missiles“ über das Display flimmert, schießen die Jets mit „Ankraketen“ denen man aber nicht mit „Barrel Rols“ (<OPTION 2> und links oder rechts) ausweicht. Während der Rolle sollte man mit der Kanone raumdeckend die Jets abwehren.

**Level 2. Bombing Run — Paßwort PLAN**

**Super Shinobi**  
(Mega Drive)

Etwas merkwürdig ist es schon, wenn man zum Obergegner kommt diesen besiegt und man die geliebte Freundin dann tot vorfindet. Um sie lebend zu befreien, muß man nach einem bestimmten Schema vorgehen Schnappi Euch die Karte aus **POWER PLAY** 690 und spielt den letzten Level folgendermaßen: Wie gehabt läuft man zu Tür 3. Bevor man den Weg durch Tür 5, 14, 22 und 28 fortsetzt, marschieren man jedoch zu den beiden Kisten weiter unten (auf der Karte durch zwei Kreuze markiert). Nachdem man das "POW"-Symbol aufgesammelt hat aktiviert man den Schutzschirm. Durch das Sh nobi Symbol bekommt man eine weitere Ninja Magie, die man für den Obergegner braucht. Zurück zur Tür 5 und weiter wie gehabt.

Beim Obergegnner muß man das "POW" immer noch haben, sonst war alles umsonst. Sofort den Schutzschirm aktivieren und so nahe an ihn heran wie möglich. Jetzt wird er mit Shunkans, Schlägen und Tritten malltraviert. Wenn der

Level 3: Convoys — Passwort  
ALFA

Nach der Meldung "Convoy sighted" taucht man in das Tal hinab und richtet man die Kanone so viel Schaden wie möglich an. Erst nach der Meldung "Convoy disabled" geht es zum nächsten Konvoi. Dort warten versetzte Felszüge auf den Spieler. Diese kann man durchfliegen, indem erst ein Ende eines Feuerszeuges angefliegen wird (erkennbar an der Lücke zwischen den Feisen) und dort im letzten Moment (!) zur offenen See fliegt.

Die anbrausenden Jets ignoriert man besser, da die Mission nur nach Vernichtung aller Konvois beendet ist.  
**Level 4 Canyon Run — Paßwort BELL**

Der Canyon verlangt dem Spieler einiges an Können ab. Beim Kurvenfliegen sollte man die gleiche Technik wie bei den Konvois anwenden. Die Panzer sollte man besser in Ruhe lassen, da die Strecke schon genug Aufmerksamkeit erfordert. Nur die Panzer, die direkt in der Flugroute liegen, sollte man erledigen. Die Route ist nämlich erst dann beendet, wenn eine bestimmte Menge Panzer erledigt sind.

**Level 5: Islands — Paßwort NINE**

Jetzt kommt wieder eine der einfacheren Missionen. Die Radarstationen auf den Inseln (sie sind weiß) schließt man gleich beim Erscheinen mit den Raketen ab. Dann kommt man die Schiffe und Panzer dran. Die Panzer lenken man schießt. Diese haben man sich im Startbereich und macht kurz vor den Zielen von der Kanone Gebrauch. Die Flieger ignoriert man.

**Level 6 Courier — Paßwort LOCK**

Bei dieser Mission fliegt man sich von der Linkskante des Screens nach rechts. Das Boot in der Mitte gegen sie sind wie gewohnt die Barrel Rolls. Auch wenn es nicht mag, kann man sich dabei wahrscheinlich nicht überwinden. Oftmals verfallen in dieser Mission viele zu nichts. Statt dessen sollte man den Nachbrenner benutzen und so bis zur nächsten Landebahn fliegen. Danach trägt man so tief und gerade wie möglich und stoppt nach 20 Sekunden. Dann wieder ab und Barrel Rolls, Nachbrenner, Barrel Rolls, Nachbrenner.

**Level 7 Top Secret — Paßwort HAND**

Sich hier bis zum Radar durchzuschlagen, ist mehr als genug. Dabei sollte man sich ganz links halten und die Taste <A> sowie <OPTION 2> gedrückt und fliegt über den Wolken mit soviel Nachbrenner wie möglich. Nach der Meldung "Enemy Radar Lock" fliegt man wieder gegen Boden und vernichtet die Radarstation.

**Level 8 Night Run — Paßwort FLEA**

Der Anfang dieser Mission ist nicht schwierig. Man darf allerdings auf niemanden schießen, da man sonst entdeckt wird und keine Chance mehr hat. Bei der Meldung "Attack Radar" greift man das Radar an.

**Level 9: Battlefield — Paßwort LIFE**

Die erste der Missionen ist von der Art, bei der man sich von links nach rechts bewegt. Man fliegt den Raketen aus. Dazu fliegt man möglichst früh direkt auf den Gegner zu und zerstört mit Dauerfeuer der Bordkanonen. Die Raketen sind dann beim Starten der Barrel Rolls. Man fliegt dann bis zur nächsten Landebahn.

## Thunderforce III (Mega Drive)

Auch hier gibt's ein spezielles Menü. Es besteht aus den Optionen: START, PAUSE, RESTART, QUIT. Hier kann man sich auch verschiedene Musikstücke anhören.



Das Musik- und Spielmenü von "Thunderforce III" (Mega Drive)

# KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

ATARI ST

IBM

Bundesliga Manager 1991/92

Police Quest 2

NE Attack Chopper 2, Amiga

Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Rufen Sie uns an: 0 21 03-4 20 88

ODER SCHREIBEN SIE UNS  
 POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand

# RSE Electronic

Reinhard Schuster

## Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

Amiga Atari ST PC 5 1/4

## Boxxle (Game Boy)

Die Kistenschere bei im "Sokoban"-Stil kann ganz schön knifflig werden. Solte ihr in einem Level festhängen, hier ein paar Codes, die Euch weiterhelfen. Die Codes gelten nur für die amerikanische Importversion.

GGPV

GGGX

GPLKCH

GPLKHN

GPLKMN

GPLKXY

4BPH

4BY?

4BYO

4BYZ

4BY6

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

4BYU

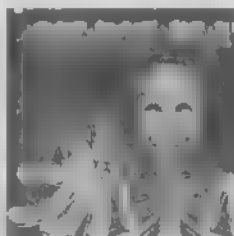
4BYU

4BYU

4BYU

## Golden Axe (Mega Drive)

T. Groth aus Lippstadt fand einen Level-Select bei diesem Prugel-Modul heraus. Das funktioniert allerdings nur im "Arcade"-Modus. Wenn das Bild zum Auswählen der Spieler erscheint, drückt man das Joypad nach links unten so daß die Anzeige sich fortlaufend nach links bewegt. Dann drückt man schnell hintereinander die <START>-Taste.



Level Select bei Golden Axe fürs Mega Drive

Auf dem Bildschirm erscheint eine "4" in der oberen linken Ecke. Um den Level zu wählen, drückt man das Joypad nach oben oder unten. Mit <START> geht's dann los. hf

## Metal Gear (Nintendo)

Daniel Desika aus Köln stellt für die komplette Ausrüstung sein Paßwort zur Verfügung.

93339 9\*\*L6--

## Navy Blue (Game Boy)

Wer kommt hier nicht weiter? Timo Teegen aus Mözen stellt seine Paßwörter gerne übernachrichtigen Spielern zur Verfügung.

Level	Paßwort	Level	Paßwort
10	ERK FMJR	65	YPODAMHO
15	MGFKOYL	75	YLOVCMLO
19	MVA, MESX	80	ETP FMBO
25	4BPH	85	ELABXMHQ
30	4BY?	88	YLNFMHQ
35	4BYO	95	MDWROVOC
40	4BYZ	100	FTMFMCT
45	4BY6	105	FTMHJMHK
50	4BYU		
55	4BYU		
60	4BYU		
65	4BYU		
70	4BYU		
75	4BYU		
80	4BYU		
85	4BYU		
90	4BYU		
95	4BYU		
100	4BYU		
105	4BYU		

Paßwörter zu Navy Blue

Karolinstraße 71 Tel. (02305) 74107 4630 Castrop-Rauxel

### Puzzle Road (Game Boy)

Flor Fernandez kiste die ersten sieben Levels dieses Super-Kino Modus. Hier seine Passwörter:

Level	Passwort
2	st. 6.11.7
3	HA 6.6
4	1-2-6
5	N <sub>2</sub> H <sub>2</sub> O
6	OS N <sub>2</sub>
7	B <sub>2</sub> N <sub>2</sub>

Paßwörter zu Puzzle Road

### Chip's Challenge (Lynx)

[illegible]

### Passwörter zu Chip's Challenge

Level	Passwort	Level	Passwort	Level	Passwort	Level	Passwort
2	BCDF	28	XXXX	54	ABCD	80	TA
3	FGHIQ	29	XXXX	55	DEFG	81	KLMN
4	KLMN	30	XXXX	56	HIJK	82	OPQR
5	STUV	31	XXXX	57	LMNO	83	WXYZ
6	WXYZ	32	XXXX	58	PQRS	84	ABCD
7	ABCD	33	XXXX	59	TUVW	85	EFGH
8	EFGH	34	XXXX	60	WXYZ	86	IJKL
9	IJKL	35	XXXX	61	ABCD	87	MNOP
10	MNOP	36	XXXX	62	EFGH	88	QRST
11	QRST	37	XXXX	63	IJKL	89	UVWX
12	UVWX	38	XXXX	64	MNOP	90	YZAB
13	YZAB	39	XXXX	65	QRST	91	CDEF
14	CDEF	40	XXXX	66	UVWX	92	GHIJ
15	GHIJ	41	XXXX	67	YZAB	93	KLMN
16	KLMN	42	XXXX	68	ABCD	94	OPQR
17	OPQR	43	XXXX	69	EFGH	95	STUV
18	STUV	44	XXXX	70	IJKL	96	WXYZ
19	WXYZ	45	XXXX	71	MNOP	97	ABCD
20	ABCD	46	XXXX	72	QRST	98	EFGH
21	EFGH	47	XXXX	73	IJKL	99	IJKL
22	IJKL	48	XXXX	74	MNOP	100	OPQR
23	MNOP	49	XXXX	75	QRST		
24	QRST	50	XXXX	76	UVWX		
25	UVWX	51	XXXX	77	YZAB		
26	YZAB	52	XXXX	78	ABCD		
27	ABCD	53	XXXX	79	EFGH		
28	EFGH	54	XXXX	80	IJKL		
29	IJKL	55	XXXX	81	MNOP		
30	MNOP	56	XXXX	82	QRST		
31	QRST	57	XXXX	83	UVWX		
32	UVWX	58	XXXX	84	YZAB		
33	YZAB	59	XXXX	85	ABCD		
34	ABCD	60	XXXX	86	EFGH		
35	EFGH	61	XXXX	87	IJKL		
36	IJKL	62	XXXX	88	MNOP		
37	MNOP	63	XXXX	89	QRST		
38	QRST	64	XXXX	90	UVWX		
39	UVWX	65	XXXX	91	YZAB		
40	YZAB	66	XXXX	92	ABCD		
41	ABCD	67	XXXX	93	EFGH		
42	EFGH	68	XXXX	94	IJKL		
43	IJKL	69	XXXX	95	MNOP		
44	MNOP	70	XXXX	96	QRST		
45	QRST	71	XXXX	97	UVWX		
46	UVWX	72	XXXX	98	YZAB		
47	YZAB	73	XXXX	99	ABCD		
48	ABCD	74	XXXX	100	EFGH		
49	EFGH	75	XXXX				
50	IJKL	76	XXXX				
51	MNOP	77	XXXX				
52	QRST	78	XXXX				
53	UVWX	79	XXXX				
54	YZAB	80	XXXX				
55	ABCD	81	XXXX				
56	EFGH	82	XXXX				
57	IJKL	83	XXXX				
58	MNOP	84	XXXX				
59	QRST	85	XXXX				
60	UVWX	86	XXXX				
61	YZAB	87	XXXX				
62	ABCD	88	XXXX				
63	EFGH	89	XXXX				
64	IJKL	90	XXXX				
65	MNOP	91	XXXX				
66	QRST	92	XXXX				
67	UVWX	93	XXXX				
68	YZAB	94	XXXX				
69	ABCD	95	XXXX				
70	EFGH	96	XXXX				
71	IJKL	97	XXXX				
72	MNOP	98	XXXX				
73	QRST	99	XXXX				
74	UVWX	100	XXXX				
75	YZAB						
76	ABCD						
77	EFGH						
78	IJKL						

**HAMO** **TELEFONU 2167 12073 • FAX 12074**

[illegible][illegible]





Seit über 5 Jahren sind wir Deutschlands bestbewertetes Softwarehaus

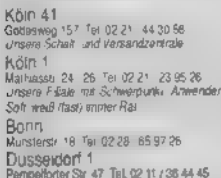
Amiga	59 90
Atari ST . . . . .	59 90
C64 . . . . .	34 90

CODE NAME ICEMAN	\$9.90
DAMOK ES	\$4.90
F18 STEALTH FIGHTER**	\$9.90
L.O.O.D.**	\$9.90
ITALIA 990 WINNER AS DESIGN	\$9.90
JAST KWAJA	\$4.90
FIGHTER SUIT ANHY II	\$9.90
FIGHTER OF AEROGAUL	\$9.90
LOOM	\$9.90
ORIENTAL GAMES**	\$8.90
RORKES DRIFT	\$4.90
T JIN 455 DIRT	\$4.90
TREASURE TRAP	\$4.90
WIKING CHIEF	\$4.90

## 79.90

**PGA GOLF**  
**69.90**

BAD BLOOD	79.90
CIRCUIT EDGE	74.90
EAST VS WEST	80.90
FLIGHT OF THE N'ADDER	9.90
JES NINJA	64.90
LEGION OF ALBRIGHT	63.90
MACHINIS PRINCE	63.90
MIDWINTER	63.90
PR. HUNTERBOLT	64.90
SECH. OF SILVERBLADES	74.90
STARJAD.	64.90
THUNDERSTRIKE	74.90
WMS II	9.90
ZOMBI	79.90



CARVEN SAN EGO	89.90
COLLEGE BAZAAR	89.90
"CAMELOT"	89.90
DAMOCLES	64.90
FIGHTER	79.90
FLUIDS QUEST	84.90
FLOOD	89.90
TALIA WINNERS EDITION	49.90
THE ROYAL	69.90
ORION & SAMUEL	69.90
POCKET II	34.90
ROCK	64.90
ROCK STRIKE	64.90
JUDICIAL	79.90

Amiga	64 90
Atari ST . . . . .	64 90
C64 . . . . .	49 90

APPROX PRICE	34.90
7: AM	43.90
WEEK DAYS	35.90
A A 990 WINNERS EDITION	46.90
8: AM	75.90
MAINTENANCE	15.90
WEEKENDS	41.90
2: AM	36.90
4: AM	15.90
WEEKENDS	44.90
ST	64.90
3: AM	41.90
4: AM	35.90
WEEKENDS	76.90

Die Trapholt Triga Konsol  
 mit 4 Knöpfen 169 00  
 Folgende Spiele führen wir: den Game  
 Boy mit 4330, 24 Alterswert  
 Super Mario Land, Quiz, Solar Senker  
 Tennis

rik. Herizma 3. Ad. Kom 3. Ad. Kom 389. Ad.  
Jiv. 750 Sp. 1000. 1000.

**DAS KLEINGEDRUCKTE**

Deutschlands leistungsfähigsten  
**BLITZ-VERSAND**  
erreichen Sie unter der  
**SAMME LAMMER**

**02 21 - 44 30 56**  
Fax: 02 21 - 44 71 61

### Castlevania (Game Boy)

Lars waller aus Lübeck entdeckte einen geheimen Raum. Geht dazu im zweiten Level nach der Brücke einen Raum nach unten. Laufen dann nach rechts und wieder nach unten. Die Kerzen sollte man dort zerbrechen woraufhin man ein Kreuz erhält. Laufen dann nach links und werft das Seil runter. Laufen dann schnell bis zum dritten Stein. Dort kommt ein Aug. angeschwebt das man gedrückt zerschlägt. Durch die Explosion wird eine Luke in die Mauer gerissen. Das darin ist die Extra-Höhle.

## Trojan (Nintendo)

Oliver Baga aus Bremen spielte fleißig Trojan und entdeckte einiges Nützliches. In Level 1-1 im Untergrund findet man im linken Mauervorsprung drei Mäuse. Im rechten gibt's unten ein Herz. In Level 1 2 sollte man über die Kanaldöffnung springen. Dadurch erhält man ein Herz. In der Kanaldöffnung findet man im rechten

Mauervorsprung ein "P" In Level 2-2 sollte man in Wasser springen mit dem Schwert herumfucheln Dann erschein die Sprungschube, Unmittelbar vor Ende des Sees ist noch ein "1 Up" versteckt In Level 3-2 fährt man mit dem vorletzten Fahrstuhl runter und schlägt mit dem Schwert gegen die rechte Wand. Man erhält dadurch ein Herz. In Level 4-1 findet man über den Gitterstaben ein weiteres "P", daneben ein "S" und rechts oben am Mauervorsprung ein Herz Im zweiten Untergrund findet man im linken Mauervorsprung drei Mäuse.

### Track & Field II (Nintendo)

Uff! Das war eine Arbeit. Marc Willenauer aus Karlsruhe kam für die 70 Paßwörter an den sieben Speltagen ganz schön ins Schwitzen. Dafür hat er aber auch jede im Spiel vorkommende Nation berücksichtigt.

Spiele	Nation	Passwort	Nation	Passwort
1 Tag	U.S.A.	ZRIK*4ZVG	Korea	ÄRIK*4ZVG
	U.S.S.R.	BRIK*4Z5G	China	GRK*4Z5G
	W. Germ.	-HL*4Z5G	Canada	7RIK*4ZRG
	U.K.	5RIK*4ZÄÄ	Kenya	LRL*4Z+G
	France	-RIK 4ZDG	Japan	HRIK*4Z8G
2 Tag	U.S.A.	ZRIKQ3ZVG	Korea	ÄRI+Q3Z7G
	U.S.S.R.	IRI+Q3Z6A	China	GRK+Q3Z1G
	W. Germ.	-RIKQ3Z2G	Canada	7RI+Q3Z1A
	U.K.	WHIKQ3ZTG	Kenya	1HL+Q3Z+Ä
	France	-RIKQ3ZDG	Japan	HRIKQ3ZXN
3 Tag	U.S.A.	PHI+*3ZVÄ	Korea	ÄRIK*3Z7N
	U.S.S.R.	-RIK*3ZWG	China	GRLK*3Z1G
	W. Germ.	VNI+*3Z2G	Canada	NRL+*3ZHG
	U.K.	-RIK*3ZÄÄ	Kenya	ÄRI+Q3Z+G
	France	ZRLK*3ZDN	Japan	HRIK*3Z6N
4 Tag	U.S.A.	ZRLK+Q4PVÄ	Korea	ÄRLKQ4P7G
	U.S.S.R.	IRLKQ4PWÄ	China	GRLKQ4PIA
	W. Germ.	VH.KQ4P+Ä	Canada	NRLKQ4PHG
	U.K.	WHL+Q4PTÄ	Kenya	1RI+Q4P+G
	France	ZRI+Q4PGG	Japan	RIKQ4P6G
5 Tag	U.S.A.	ZRLK*4PVG	Korea	ÄRLK*4P7G
	U.S.S.R.	BHLK 4P5G	China	GRLK*4PLG
	W. Germ.	VHLK*4P2G	Canada	NRLK*4PRG
	U.K.	WHLK*4PTG	Kenya	1HLK*4P+G
	France	-HLK*4PDG	Japan	HLHK*4P6G
6 Tag	U.S.A.	RRLK*4P7G	Korea	ÄRLK*4P7N
	U.S.S.R.	SH-PQ3P5G	China	TRP Q3PL1
	W. Germ.	WÄNPQ3P2N	Canada	ÄR-ÄQ3PHG
	U.K.	KR2AQ3PAG	Kenya	5ROBQ3P+G
	France	6PRPQ3PDN	Japan	LRITQ3PX1
7 Tag	U.S.A.	PHL+*3PVÄ	Korea	TH-Ä5PPNN
	U.S.S.R.	IRLK*4P5G	China	3HZ 5PPLN
	W. Germ.	VHLK 3P+G	Canada	NRÄ5PPH1
	U.K.	5R2T5PPT1	Kenya	QR 5PPK1
	France	ZRI+*3P6N	Japan	IRQÄ5PP6G

Passwörter für Track &amp; Field II

sungsbücher die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Buchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarene Auflösung eines Puzzles sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. mh/vw

#### Die Stadt Tundara

Tundara ist eine einsame und geheimnisvolle Stadt mitten in der bitterkalten Estundara von Cron. Terrorisiert von verschiedenen Schneeeisten, hat Tundara einen gefährlichen Außenbezirk und eine eher konservative aber sichere innere Stadt. Gerüchte von gefährlichen Experimenten in dem äußeren Bezirk sind überall zu hören. Diese tödliche Stadt hat eine eigenartige Rechtsauffassung, die unbedingt beachtet werden sollte.

#### Die Höhle unter Tundara

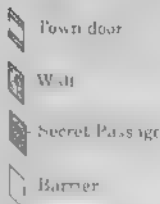
Diese Caverne dient den Bewohnern von Tundara als warmes Plätzchen, wenn die Stadt von harten Eisskürmen gepackt wird. In vier große Bereiche unterteilt, sorgt eine mystische Maschine für den freien Zugang in jeden der Teile. Viele einzigartige und kuriose Ge-

Weiter mit der Übersetzung der Clue-Books zum Mammut-Rollenspiel Might & Magic II.

# Might & Magic II (Teil 2)

#### Führer durch Tundara

- 1 Tundaran Arms Inn
- 2 White Dove Tempel
- 3 Enhancement Center
- 4 Thundrax Weaponry
- 5 Lucky Dog Salon
- 6 Mystical Mage Guild
- 7 La Porte
- 8 Polar Passage Portal
- 9 International Market
- 10 Saracen's Den
- 11 Columbus Sextant
- 12 Eingang zur Höhle
- 13 Ausgang in die Wildnis



gegenstände sind hier zu finden einige brauchbar, andere tödlich. Viele Informationen über

die Fundorte mächtiger Gegenstände und Zaubersprüche sind ebenfalls hier zu finden.

#### Die Stadt Vulcania

In dieser sehr, sehr heißen Stadt überleben nur die härtesten Burschen. Vulcania wird von vielen Kriegen besucht. Diese Stadt der Südnier ist auf einem aktiven Vulkan gebaut worden. Abenteurer werden angewiesen aufzupassen, welche der zahlreichen Türen sie öffnen. Es könnte sein, daß den Unvorsichtigen sonst heiße Lava entgegenprudelt. Besucher sollten sich das Stadtzentrum mit den sehenswerten Statuen anschauen, ebenso wird ein Besuch in der sog. "Wild Section" empfohlen.

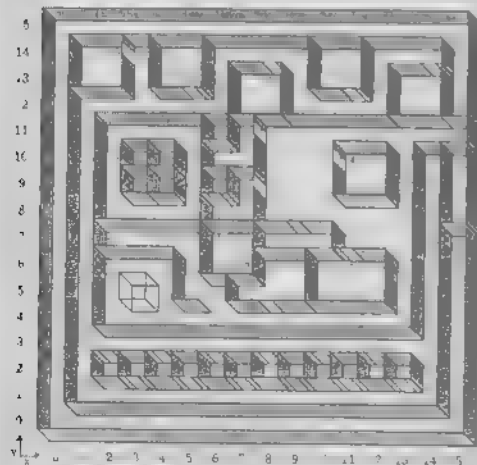
Für militärische Zusatzskills bietet diese Stadt eine unvergleichliche Auswahl.

#### Führer durch Vulcania

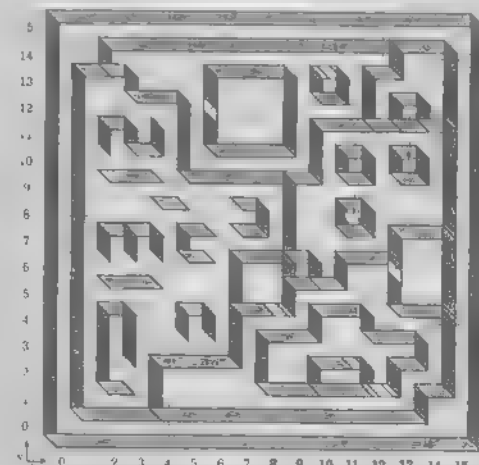
- 1 Hotel Four
- 2 Vulcan Temple
- 3 Training Academy
- 4 Bestway Blacksmith
- 5 Belntra's Bar
- 6 Blackrock Mage Guild
- 7 Vulcania Transport
- 8 Vulcania Export & Co
- 9 Lava Locksmith
- 10 Proficiency Expert
- 11 Disembowments Rules
- 12 Sergeant Pain School
- 13 Element Statuen
- 14 Eingang zur Caverne
- 15 Stadttor

#### Die Höhle von Vulcania

Diese Höhle unter der Stadt Vulcania ist ein wahrer Test für Ausdauer und Fähigkeiten.



Die erste Stadt Tundara



Die warme Höhle unter Tundara

# IHRE VIDEOSPIELE - SPEZIALISTEN

## PC ENGINE

bereits mehr als 120  
verschiedene Spiele  
lieferbar z.B.

Atomic Robokid  
Barunba  
Beball  
Blue Blink  
Cyber Core  
Darius  
Devil Crush  
Download  
Dragon Spirit  
Dondokodon  
Dungeon Explorer  
Fantasm Soldier  
Formation Soccer  
Ghouls'n Ghosts  
Golden Axe  
Grand Grand  
Image Flight  
Monsterlair  
Lode Runner  
Maniac Pro Wrestling  
Ninja Sprit  
Paranola  
PC Kid  
Power Drift  
Puznic  
Rastan Saga  
Shanghai II  
Sindlbad  
Splatter House  
Super Star Soldier  
Tiger Hell  
Velgues  
Xevious  
Y's I & II

## MEGA DRIVE

bereits über 30  
verschiedene Spiele  
lieferbar z.B.

Afterburner  
Basketball  
Batman  
Columns  
Cyber Bail  
E' Swat  
Forgotten Worlds  
Ghost Busters  
Ghouls'n Ghosts  
Golden Axe  
Herzog Zwei  
Hurrican  
Ken North  
New Zealand Story  
Phantasy Star II  
Rambo III  
Super Hang On  
Super Master Golf  
Super Monaco GP  
Super Shinobi  
Super Thunderforce III  
Tatsujin  
Vermillion  
Whip Rush  
World Cup Soccer

## NEO GEO

Neuheiten:

Cyberlip  
Ninja Combat  
Riding Hero

## GAMEBOY

bereits über 60  
verschiedene Spiele  
lieferbar z.B.

Batman  
Blodia  
Bomber Boy  
Castlevania  
Cosmotank  
Double Dragon  
Flappy Special  
Flipul  
Ghostbusters  
Hyper Lode Runner  
Matchmania  
Mickey Mouse  
Monster Lair II  
Motocross  
Monster Truck  
Moto Cross  
Nemesis  
Penguin Land  
Pinball 66  
Pipe Dream  
Power Mission  
Puzzle Boy  
Puzzle Road  
Q - Billio  
Quarth (Blockhole)  
Shanghai  
Snoopy  
Sokoban  
Space Invaders  
Super Mario Land  
Tasmania Story  
T.Mutant Ninja Turtles  
Volleyfire  
Way of Stones  
Zoids

## CWM, Thomas Must

Wülperoder Str. 1  
3387 Vienenburg 1  
Tel.: 05324/2001  
Fax : 05324/1851

## EC Electronics GmbH

Boschetsreder Str. 28  
8000 München 80  
Tel.: 089/7231025  
Fax : 089/7231026

## Data Team

Friedr. Schneider Str. 6  
6500 Mainz 1  
Tel.: 06131/53753

## Dynatex

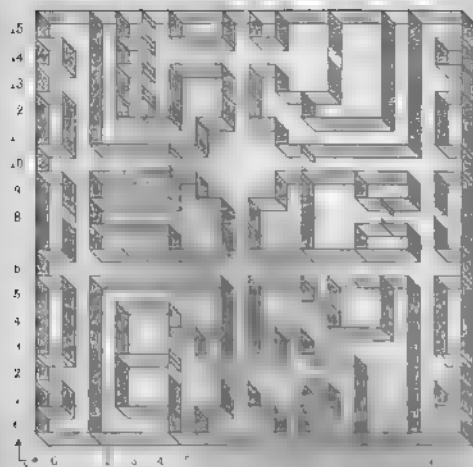
Natorper Str. 6  
4755 Holzwickede  
Tel.: 02301/4134

## EC Electronics GmbH

Kieler Str. 425  
2000 Hamburg 54  
Tel.: 040/543010  
Fax : 040/5404933

## Magic Computerspiele

Trierer Str. 110  
8500 Nürnberg  
Tel.: 0911/48871  
Fax : 0911/486091

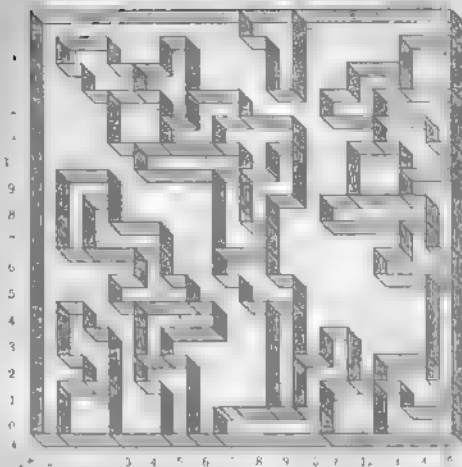


Hier ist die Karte von Vulcania

Am Ende eines jeden Weges kann eine tolle Belohnung gefunden werden. Wie auch immer, viele Hindernisse und Fallen machen diese Wege sehr gefährlich. Beim Herumwandern in dieser Kaverne ist der Levitations-Spruch sehr von Nutzen. Leute, die Hilfe benötigen, sollten auf diesen Umstand achten und alle Informationen sorgfältig aufschreiben. Noch eine Warnung: Nur die kräftigsten und härtesten Abenteurer sollten sich in diese Höhle wagen.

#### Die Stadt Atlantium

Dies ist die reichste und zivil-



Dies ist die Kaverne unter Vulcania

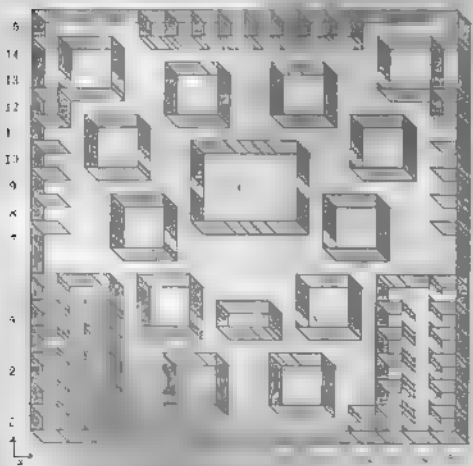
#### Führer durch die Stadt Atlantium

Nur die kräftigsten und härtesten Abenteurer sollten sich in diese Höhle wagen. Am Ende eines jeden Weges kann eine tolle Belohnung gefunden werden. Wie auch immer, viele Hindernisse und Fallen machen diese Wege sehr gefährlich. Beim Herumwandern in dieser Kaverne ist der Levitations-Spruch sehr von Nutzen. Leute, die Hilfe benötigen, sollten auf diesen Umstand achten und alle Informationen sorgfältig aufschreiben. Noch eine Warnung: Nur die kräftigsten und härtesten Abenteurer sollten sich in diese Höhle wagen.

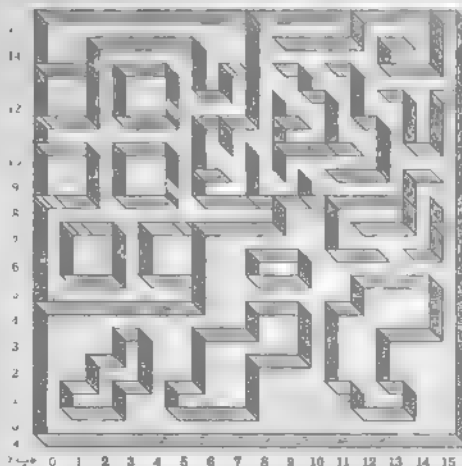
#### Die Höhle unter Atlantium

Nur Wahnsinnige betreten den Labyrinthbereich dieser Kaverne, aber es wird erzählt, daß die, die lebend zurückkehren, intelligenten sind. Aus vor dem Betreten des Labyrinths Informationen, die hier unten gefunden werden, führen oft zu neuen Kampfgefährten und verheißen großen Erfolg in Kampfturnieren.

Nächste Ausgabe verlassen wir die gastlichen Städte von Cron und wenden uns den ersten Palästen zu. Bis dahin viel Vergnügen beim Spielen von Might & Magic II. mh/vw



Die leere Stadt



# Teil 1

Für alle Gralsjäger haben wir hier einen feinen Leckerbissen — den "Players-Guide" für das Sierra-Adventure "Quests of Camelot the Search for the

Grail". Hans Weiss aus Wien hat Arthur durch seine Abenteuer begleitet und seine Eindrücke aufgezeichnet. Wir wünschen Euch bei der Gralsuche viel Spaß. mh/vw

## Das Schloß Camelot

Ihr begibt Euch in die heimische Burg von König Arthur — dem sagenhaften Schloßchen Camelot. Bevor Arthur auf seine gefährliche Suche geht, muß er sich natürlich entsprechend neu einrichten (im Sonntagsanzug ist so ein Abenteuer mit Sicherheit nicht ganz so angenehm). Also muß ihr in des Königs eigener Kammer die Kleidung wechseln und die Geldbörse auf dem Tisch einsammeln. Mit dem neuen Outfit begibt sich Arthur zu seinem Schatzmeister um die noch leere Geldbörse zu füllen. Gold, Silber und Kupfer werden noch bitter benötigt, also vergeßt nicht die dicke Brieftasche wieder mitzunehmen. Der nächste Gang führt Arthur zu seiner treusorgenden Ehegattin Gwendhyver. Zum Abschied soll sie Arthur ihren neuen dicken Kuß verpassen nach dem Freund Lancelot fragen und die Rose vom Busch pflücken.

Arthur wäre kein freundlicher König, wenn er nicht vor der Abreise in der Burkapelle beten würde. Beide Götter der christliche und der ketische, hören aber nur Gebete, die mit gebückten Knien vorgetragen werden. Außerdem erleben die acht so geselligen Burschen nur wichtige Hinweise, wenn eine kleine Gebühr entrichtet wird. Arthur muß je ein Goldstück opfern — mit weniger geben sich diese Herren nicht zufrieden. Danach könnt ihr Arthur erneut in die Schatzkammer begleiten, um die Börse wieder füllen zu lassen. Aber obacht, sobald ihr dem Schatzmeister die Börse gegeben habt, leert er diese wieder. Ihr müßt also nochmal um alle Geldsorten bitten.

Der letzte Weg vor der Abreise führt zum alten Zauberer Merlin, der in seinem Turmge-



Diese Steine stellen dem armen Arthur das Rätsel



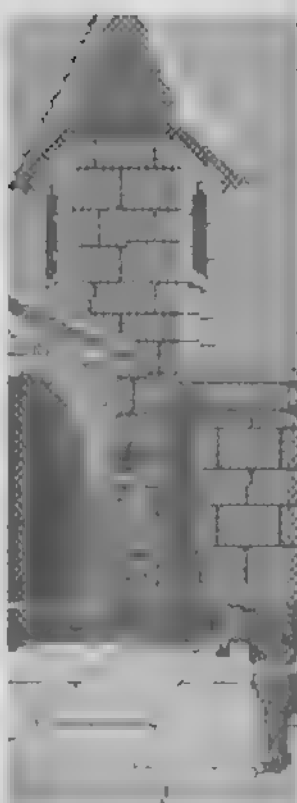
Im Elspalast der Herrin vom See

mach über irgendwelchen Mythen brütet. In dessen Rumpelkammer sollte sich Arthur die Schriftrolle auf dem Tisch und die Karte an der Wand einmal genauer ansehen. Danach kann Arthur die schmucke Schatztruhe öffnen und das Angebot von Merlin annehmen. Arthurs Weisheitspunkt-Konto erhöht sich übrigens, wenn er Merlin viele Fragen stellt. Wer die anderen Gegenstände in Merlins Kammer genauer untersucht oder sogar berührt, kann sich mit einer höflichen Entschuldigung gant aus der Affäre ziehen.

Im Vorhof zum Burgtor steht nicht nur ein feines Pferd und ein Packesel, sondern die Wache, die links unten steht, ist relativ geschwätzig. Am besten fragt Arthur diesen Wachposten über Galahad aus. Das Pferd ist übrigens sehr eigen, es läßt sich nur von der linken Seite besteigen.



GESUCHT



Im Burghof von Camelot findet Arthur

## Lady of the Lake — Ot Moor

Mit den Informationen von Gwendhyver gewappnet begibt sich Arthur zum Herrn des Sees, der im Ot Moor liegt. In dem hohen Norden ist es bitterkalt, und der See ist gänzlich zugefroren. Leider ist das Eis ziemlich brüchig und ohne besonderen Schutz fällt Arthur in ein Eisloch. Sobald Arthur am Rande des Sees angelangt ist (drittes Bild), muß er den Zauber der Rose beschwören. Daraufhin erscheint ein fischerischer Wirbel aus Rosenblättern. Halt sich Arthur in diesem Wirbel auf, kann er ungehindert den See überqueren. Am besten läuft Arthur übrigens, wenn die Geschwindigkeit der Spielfigur auf langsam geschaltet ist.

Im Schloß der Lady angekommen schaut man sich erstmalig genüßlich um und betrachtet dann die Herrn und Lancelot etwas genauer. Um aus





sein Pferd und ein Maultier

dem eisigen Verlies wieder herauszukommen, spricht man die kalte Dame höflich an. Wieder bei den beiden Reitern angelangt, kann die Suche nach dem, von der Eis-Lady gewünschten Objekt der Macht geschehen.

### Glastonbury Tor

Glasbury ist das nächste Fotoziel von Arthur. Dem Fabelwesen, das aus dem Schrein unter lautem Gekratsche hervorhüpft, sollte Arthur eine Kupfermünze zur Beruhigung geben. Ohne die Spende eines Kupferstücks kauft der Fiesling 9 Silber und Goldmünzen aus der Serie A so teuer, wie möglich.

Dem armen Jägersmann überreicht Arthur ein Kupferstück, was der Fürst Seehebel von Arthur. Arthur kann dem Jäger über Glastonbury einige Informationen entlocken und sollte danach mit einer Silbermünze an Fel

kaufen Die tolle Lanze die der  
Weidmann in seiner Obhut hat  
bekommt Arthur gegen die  
Spende eines Goldstückes

Hinter dem Bild, in dem Arthur den Jäger getroffen hat, warten drei dicke Wildschweine auf ihn. Der Geringste an Obel, der die wohlsmek-kenden Tiere mit der blanken Faust erledigt, muß Arthur die geborgte Lanze zu Hilfe nehmen. Nach dem Schlachtfest findet ihr in dem nächsten Bild einen Raben, den Arthur an-sprechen kann. Auf seine Frage antwortet man natürlich mit: Ja. Den Amsel. So Art-hur bekundet sich den Rabe auf dem Sten gerat an-schauen Da Arthur einher- ston und kein Kangerfre- st after de ve ocender P- ze wo es und Die Gewanne- schmecken nicht, sondern sind absolut tödlich.

Im nächsten Bild trifft Arthur auf den ominösen schwarzen

**! Lösungsservice Berry!**

*'Neu und Brandheiß'*

## KOMPLETTLÖSUNGEN + PLANE:

- ★ Dragon Wars
- ★ Bloodwych I
- ★ H i star
- ★ Pool of Radiance
- ★ Champions of Krynn

- ★ Dungeon Master
  - ★ Chaos strikes back
  - ★ Xenomorph
  - ★ Ultima I-V
  - ★ Ultima VI
- und viele andere  
(Liste anfordern)

Demnach ist

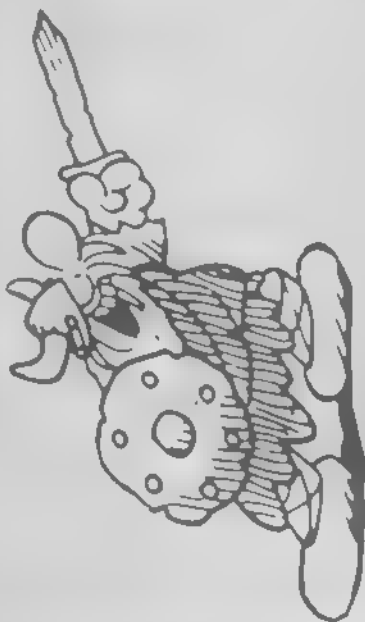
**Might and Magic II: Secret of the Silver Blades** Vorbestellung möglich

Bestellung rund um die Uhr bei

**Lösungsservice RICHARD BERRY**  
Poppenreuther Str. 3 8510 Furtth

Te 0911/795102

by KINGSOFT



**SCHAU BEI "WORLD OF WONDERS" MAL REIN!**

ACHTUNG

98 00 DM

(06196/82467)

WORLD OF WONDERS  
HOHENSTRASSE 31  
5223 SCHWABACH

Andere Spiele und Systeme auf Anfrage

## Kündlerantrag

⇒ TÄGLICH  
NEUHEITEN!

- DIREKTVERSAND M. PREIL -  
Postfach 2070 • 5407 Boppard 1

Bestell-Tel. • 067 42 602 33  
Bestell-Fax 067 42 67 54

	Amiga	4.1
American Dreams	4	4.3
Cabal	1	3
Emlyn Hughes' International Soccer	1	7
Escape from the Planet		
Hard Drivin	55,-	5
Highway Patrol	70,-	75
King of the Hill	14	24
Rainbow Islands	68,-	59
Star Trek: The Motion Picture	4	5
Sim City	75,-	79
Star Trek: The Motion Picture	14	
Star Trek: The Motion Picture	15,-	
C 64/D - C 64/Cass		
Blayde Ghost	15,-	
Blayde Ghost	14	
Hard Drivin	45,-	29
Hard Drivin	14	
Hard Drivin	14	
Sim City	49,-	
Chicago	75.25	59
F.S.S.	3.5/5.25	11

**BOWCO**

## Ihr Software-Partner

GRATIS 1 Spiel- und Farbposter pro Bestellung!

## Bestellschein



Arthurs Schwert gesteckt. Den  
edlen Gawain seinem Schick-  
sal überlassen. Er hat das Ver-  
zeihen verdient. Er hat sich ge-  
scheit. Arthur sich selbst be-  
stehend für den Kampf. Nach dem  
Kampf, den Ihr für Arthur hol-  
ten. Ich habe es nicht. Ich habe  
Ihr den bedauernswerten Ga-  
wain an einen Baum gekettet.  
Mir ist es sehr schwer, die  
Kette aber schnell durch-  
zubrechen. Da ich keine  
nach der langen Zeit ge-  
schafft hat. Ich habe  
kann, überläßt Arthur Gawain  
der Gefährdung. Ich habe  
sein. Sie hat Fuß. Ich habe

[illegible]

Nur steht mit, von einem  
sehr starkem Problem. Die  
1.0. Stelle der den F. 1. 1. 2.

Ga... ur, verspen... nst  
funt verstörte Dichter. Die  
Arthur erst dann passieren (as-  
se... enner... te... n...  
se... z... h... we... en...  
das Bild verläßt und wieder zu-  
rückkehrt, sieht sich neuen  
Rätseln gegenüber. Insgesamt  
gibt es 25 verschiedene Rät-  
selfragen die aber mit einigem  
Überlegen und guter Kenntnis  
der englischen Sprache durch-  
aus zu lösen sind. Kleiner Tip:  
Schaut doch mal bei den Com-  
puterspiel-Tips dieser Ausga-  
be nach.

Nachdem die in Leichen  
Rätsel von Arthur gelöst wor-  
den sind, gehen wir mit 10  
Barone und einem Knecht  
den die Gastherberge man-  
schieren

Der am Anfang so freundliche Mönch wird auf die unacht-  
samen Taten der Menschen zu-  
nächst zu einem Berserker und stin-  
det gar nicht mehr so nett. Der  
Mönch wird nicht so ganz  
wütend, sondern teilt sich  
mit dem Mönche Arthur  
und dem Mönche der  
Paß aber auf daß es der richti-  
ge Mönch ist, der die  
Geschichte der kritische  
Berserker und der Bann  
der Berserker zu entkommen  
ist. Der Mönch der Mönch  
zeigt sich nicht so gern  
mit dem Mönch der Mönch  
zur heiligen Quelle ent-  
kommen. Der Mönch der  
große Gemeindegelbes, das  
so sehr zu hängen. Ob-  
jekt der Macht ist durchschlags-  
und folglich im Wasser der  
Quelle nicht zu sehen. Wenn  
Arthur aber mutig in die Quel-  
le greift, erastet er ein kristal-  
lernes Herz, das er natürlich so-  
fort einsteckt. Nur mit dem Kri-  
stallherz kommt er mit Arthur  
Gastonbury verlassen und  
zum Mönch zurück.

Hier angekommen muß man sich etwas Neues einfallen lassen, um das Eis sicher zu überqueren. In eine zweite Rose für den schützenden Zauberspruch ist nirgends aufzutreiben. Den Trick, wie Ihr heil übers Eis kommt, verraten wir aber erst in der nächsten Ausgabe.

Hier verlassen wir nun König Arthur auf seiner Suche und lassen ihn bis zur nächsten Ausgabe der **POWER PLAY** verschauen. Dann geht's mit neuen Abenteuern weiter. mh

# GALAXY

## PC ENGINE

PC Engine Super Grafx	499,-
Battle Ace	99,-
Grandtort	99,-
PC Engine Core Grafx RGB	399,-
• Split	149,-
Keyboard NE	299,-
Joystick PC	699,-
CD-ROM	
Darius***	99,-
Final Zone 1***	99,-
Shanghai 1***	99,-
Super M. Story Co.	99,-
Wonderboy Monster Lair***	99,-
Barebon Has	99,-
Dandakodon	99,-
Down Load	99,-
Maniac Wrestling	99,-
Ninja Spirit***	99,-
Psychobater*	99,-
Puzznic*	99,-
Rastan Saga II*	99,-
Saxoban*	99,-
Super Star Soldier***	99,-
Valques*	99,-
Xenious	99,-
PC Engine Fan	15,-
v v v	

## SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsolle + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsolle ohne Heitzteil	279,-
Joystick ST	99,-
Afterburner	99,-
Columns*	99,-
DJ Boy*	99,-
E. Sweet	99,-
Ghostbusters**	99,-
Hurricane	99,-
Kidouken III*	99,-
Real Sport Basketball**	99,-
Sakoban*	99,-
Thunderforce III***	99,-
Whip Rush*	99,-
World Cup Soccer**	99,-
v v v	

## GAMEBOY

Gameboy (Import)	199,-
Batman**	99,-
Boxing*	99,-
Castlevania**	99,-
Hemlock***	99,-
Pipe Dream**	99,-
Puzz. eboy***	99,-
v v v	

## SNK NEO GEO

NEO GEO Konsol e	849,-
Memory Card	79,-
Control or	179,-
Nam. 9/5	449,-
Baseba	449,-
Go!	349,-
Magician Land	449,-

## ATARI LYNX

LYNX Grundgerät	399,-
8 u. Lighting**	69,-
Electroscop	69,-
Gates of Endorosa	69,-
Calpis Ode - inge*	69,-
Gauntlet III	69,-

## COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Avenger	PC Engine CD
Axix	Sega Mega Drive
Batman	Sega Mega Drive
B.A.T.	Atari ST Amiga
Battle Command	IBM Atari ST Amiga
BSS Jane Seymour	Atari ST Amiga
Cyberball	Sega Mega Drive
Devil Crash	PC Engine
F-19 Stealth Fighter	IBM/Amiga
Flight of the Intr.	IBM/Amiga
Ghouls n Ghosts	Super Grafx
Int. Soccer Chell	Atari ST Amiga
Inspector X	Sega Mega Drive
Klax	Atari
Pho-tos	Sega Mega Drive
Raido-Lagos	PC Engine
Rastan Saga I.	Sega Mega Drive
Super Mahjong GP	Sega Mega Drive
Ultima V	IBM - Amiga
Waris III	PC Engine CD

## C64 DISK

Adidas Championship	45,-
Atorix	39,-
Boxing Manager	45,-
Crack Down	45,-
Die Hero	55,-
E-Motion	45,-
F-16 Combat Pilot	45,-
Football men Morcup Ed	45,-
Jet 30 Tennis***	45,-
Italy 1990	45,-
Manchester UTD.	45,-
Night & Magic II	45,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Skil or Die*	45,-
Space Rogue*	45,-
Start Light*	49,-
The Break*	45,-
Yend-can	45,-
Yendetta*	49,-
v v v	

## C64 SUPER STARS

Bards Tale 1**	59,-
Champions of Krynn**	75,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars**	49,-
Guns'n p**	55,-
Microprose Soccer**	55,-
Pool of Radiance***	69,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V***	75,-

## ATARI ST SUPER STARS

Chaos strikes Back***	69,-
Dragonlighter***	85,-
Dungeon Master***	69,-
Em. m. Hughes Int. Soccer***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Falcon Mission Disc***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	75,-
F-29 Retaliator**	75,-
Imperial**	79,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Int. 30 Tennis**	69,-
Kick Off***	69,-
Last N. y. I.***	69,-
Popo out Data Disc***	69,-
Rings of Medusa***	79,-
Sin City**	79,-
Ultima V***	89,-
v v v	

## ATARI ST

All Time Favorites	79,-
Atorix	59,-
Boxing Mission Disc	45,-
Cast. e Master	69,-
Chronoquest II	79,-
Crack Down	59,-
Crucius**	75,-
E-Motion	59,-
Fire & Brimstone*	75,-
Football men Morcup Ed	59,-
Ghost n Goblins*	69,-
God of the Americas*	69,-
Hamer's St	69,-
Impossible	55,-
Italy 1990	69,-
Kaleidos	75,-
Klax*	59,-
La. sursult Larry III*	99,-
Projectyle	75,-
Ras. - tion 10**	75,-
Rorkes Dr. r*	59,-
Tennis Cup*	75,-
The Break*	69,-
World Cup 1990	89,-
v v v	

## IBM

A10 Tank Killer**	99,-
Bad Blood**	99,-
Bomber Miss on Disc	45,-
Cartoon Empower of Rome*	75,-
Champions of Krynn***	75,-
Conquest of Land 01**	19,-
Dragon Strike	89,-
Football men Morcup Ed	59,-
Gutrot*	69,-
Heroes Quest**	49,-
Indiana Jones Adventure***	99,-
Int. Attack Unlapper***	119,-
Loom**	69,-
Manchester UTD.	69,-
Night & Magic II*	79,-
Popoouts**	79,-
Popo out Data Disc***	39,-
Raided Tycoon***	99,-

Resurrection 101	75,-
Resurrection	99,-
Rings of Medusa***	79,-
Secret of Silver Blade**	79,-
Sin City***	79,-
Their Finest Hour***	89,-
Tiebreak	79,-
Ultima V1***	99,-
Wolfpack*	99,-
v v v	

## AMIGA SUPER STARS

Budokan**	75,-
Champions of Krynn***	89,-
Demon's*	75,-
Dungeon Master II**	79,-
Em. m. Hughes Int. Soccer***	79,-
Italy 1990***	79,-
F-16 Falcon Mission Disc***	59,-
F-29 Retaliator**	75,-
Imperial**	79,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Int. 30 Tennis**	69,-
Kalder*	109,-
Kick Off II***	69,-
Last Ninja II**	69,-
Legend of Faergath**	79,-
Loom**	79,-
Pirates**	79,-
Player Manager*	59,-
Popo out***	69,-
Popoouts Data Disc***	39,-
Rings of Medusa***	79,-
Sin City**	79,-
Their Finest Hour***	79,-
TV Sports Basketball**	79,-

## AMIGA

Apprentice	69,-
Boxing Manager**	59,-
Chrono Quest II	79,-
Cloud Kingdoms	89,-
Colors	45,-
Codenname Iceborn*	69,-
Colony*	79,-
Conquest of Camelot*	99,-
Flood	69,-
Ghost n Goblins*	99,-
Heroes Quest*	59,-
Italy 1990	75,-
Kaleidos	69,-
Klax**	59,-
La. sursult Larry III*	99,-
Lingo	79,-
Lords of War	59,-
Manchester UTD	69,-
Night & Magic II*	79,-
Project, e	75,-
Resurrection 101*	75,-
Red Storm Rising	89,-
Rorkes Dr. r**	69,-
Sword of Aragon**	79,-
Tennis Cup**	75,-
Teenage Mutant Ninja Turtles	79,-
The Break**	69,-
Tr. ad. I***	79,-
Tr. can**	59,-
Ultima*	79,-
v v v	

Bemerkung : 3 Sterne (\*) diese Spiele gefielen unseren Sterngebern Freddy, Roland, Thomas, Judo und Wolfgang besonders gut

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 6,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsendbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m  
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras

Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70. Händleranfragen erwünscht  
Telefon: (089) 760 51 51, Telefax: (089) 769 80 24

089 / 7605151

# STARKILLER

ZEICHNUNG: HOLY MOUSE • TEXTE: URSINI LEHMANN

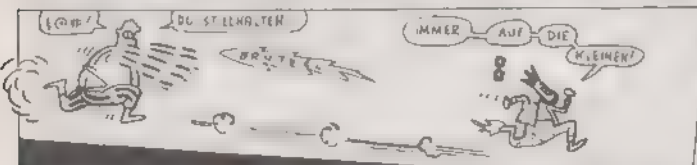
Rent an Unhold GmbH Folge 2

## "DAS ORAKEL VON DONDOKODON"

TRANTOR & DR. BOBO HABEN  
DAS BOSEWICHT-STUDIO  
„RENT AN UNHOLD“ GMBH  
AUFGEWACHT.



AM BIN ICH HIER RICHTIG BEI DER  
HOSTEL... BOSEWICHT AGENTUR?

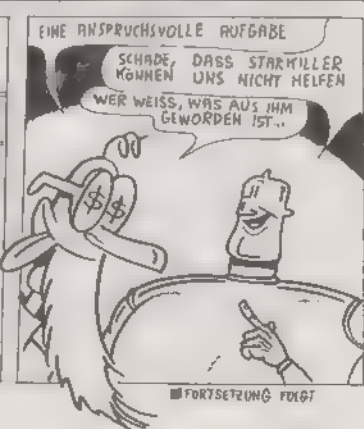
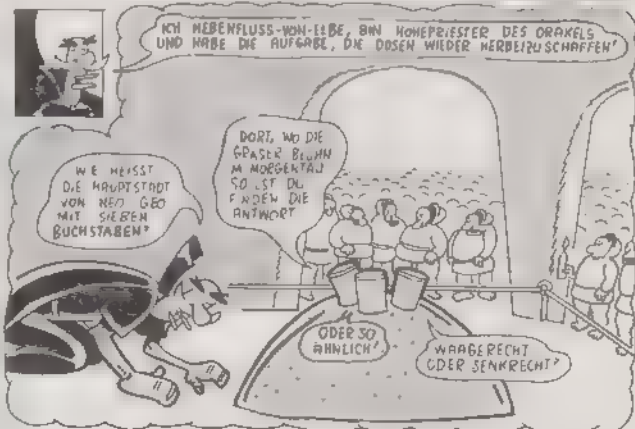


ICH BIN „HÜSTEL“, EIN  
GESANDTER DES VOLKES  
VON DONDOKODON,  
EINER URALTEN UND  
WEISEN ZIVILISATION...

„...WIR VERBRINGEN UNSERE FREIZEIT MIT MEDITATION UND DEM  
LÖSEN VON KREZWORTRÄTSELN. GRUNDLAGE UNZERSER ER  
FÜLLTEN DASEINS IST DAS ORAKEL VON DONDOKODON, DAS AUS  
DREI MAGISCHEN GETRANKEDOSEN BESTeht...“

„SIE  
WOLLEN  
...SCHLUCK...  
DAS  
ORAKEL  
AUS-  
TRINKEN?“

HÖREN SIE  
NICHT AUF  
MEINEN  
MITARBEITER!  
FAHREN  
SIE BITTE  
FORT!



■ FORTSETZUNG FOLGT



Im Zuge des 4. Internationalen Comic Salons Erlangen 1990 klotzten die Verlage mit Tiegeln aus deutscher Feder allen voran der Carlsen Verlag der gleich elf Alben von deutschen Zeichnern und Autoren vorlegte.

Darunter war auch der lang erwartete Traum des Maharadscha von Chris Scheuer eine liebevolle allmodische Geschichte aus der Jahrhundertwende. Schauplatz ist das geheimnisvolle Indien, das meisterhaft in Szene gesetzt wurde. Perfekte Zeichnungen die sich durch einen klaren schwungvollen Strich auszeichnen und durch die aufwendige Kolorierung mit Buntstift etwas kindlich Verspieltes bekommen einen Genuß, dem man sich nicht entgehen lassen sollte.

Der König der Comic-Unterhaltung lebt in Dortmund und heißt Ralf König. Sein neuer Band Zitronenröllchen ist eine Sammlung als älteren, aber größtenteils unbekannten Kurzgeschichten. Doch auch die wenigen, schon zuvor publizierten Stories, wie eine wunderbare "Astrix"-Parodie oder die Versuchung des Dorfpfarrers durch seine Haushälterin, sind noch beim zweiten Lesen für mehr als einen Lacher gut.

Im Verlag Edition Kunst der Comic erscheint dann auch der zweite Teil des Bestsellers Kondom des Grauens. Diesmal macht ein anderes Monster die New Yorker Szene unsicher, noch gemeiner, noch brutaler als das häufig bekannte Kriekondom mit den buhrünstigen Fangzähnen, dasma geht es Bis auf die Knochen. So heißt dann auch Ralf Königs neuestes Meisterwerk. In den Hauptrollen natürlich wieder Luigi Mackeroni und der Zwilingsbruder seines Erzfeindes

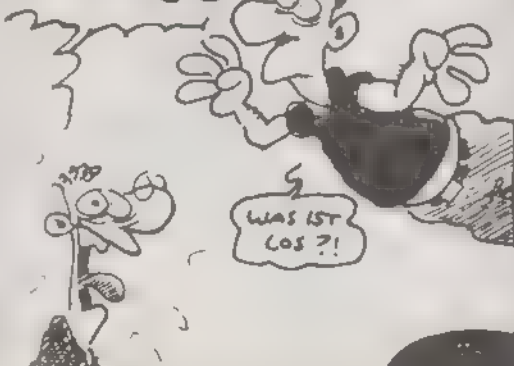
Ganz anders hingegen ist Haarmann, erster Teil einer Trilogie über den Massenmörder der 1920 in Hannover. Von der Gesellschaft benutzt und in seinem grausigen Tun bestärkt, mißbraucht und ermordet Fritz Haarmann junge Männer, verkauft ihr Fleisch und ihre Kleidung an skrupellose Geschäftsmänner und wirft die Knochen in die Leine

# Comic NEWS

Diese ungeheuerliche Geschichte wird in eindrucksvollen Bildern des ZEIT- und STERN-Illustrators Christian Gorny erzählt ganz unblutig dafür um so bedrückender. Kein Comic der sich in schönen Zeichnungen und banalem Inhalt verliert, sondern ein Buch, dessen klare Aussage mehr als nur unterhalten will.

Der Zeichner Walter Moers mit seinen Arbeiten für "Titanic" und "Kowalski" einem größeren Publikum bekannt.

KREISCH!  
GACKER!!  
GACKER!!



schaft mit der Figur Kleines Arschloch ein Comic-Ekel das die Grenzen des guten Geschmacks nicht nur gelegentlich sondern regelmäßig und mit genialer Perfektion verletzt. Endlich sind die Provokationen der größten Nervensäge der Comic-Geschichte gesammelt in einem Buch des Eichborn Verlag erschienen. Keine Anstandsregel die nicht gebrochen, keine Schwere, die nicht ausgelassen wird. Niemand ist vor ihm sicher. Weder der Geistliche, dem er seine Blähungen beichtet, noch der blinde Rentner, dem er vom Playgirl des Monats vor schwärmt und nicht der Vater der als Belohnung für die Alkohol-Entziehungskur eine Flasche Wein geschenkt bekommen.

Zum Schluß noch eine neue Serie aus deutschen Landen, die zwar ebenfalls lustig aber eher für die gedachte ist die über die kleinen Katastrophen des Alltags mit einem Roboter lachen können. In dem ersten Band Wir retten die Welt, erscheinen im Fest Ver-



Soben steht man das "Kleine Arschloch" bei der Arbeit, während links der Massenmörder Haarmann sein Unwesen treibt.

lag, wird der kleine Spielzeugroboter Jerry Jetson durch einen Blitzschlag zum Leben erweckt. Das wäre wahrscheinlich niemand aufgefallen, hätte der neugeborene Held nicht die Gabe, so ziemlich jedes Problem anzugehen. Nachdem erst einmal der Marktplatz tüchtig aufgemischt wurde, ist hinter dem Kleinen die halbe Welt her — und der Böse, der wieder mal die Welt beherrschen will.

Mit Jerry Jetson gibt es endlich wieder eine sympathische Comic-Figur. Eric Hegmann!

"Zitronenröllchen" brachten diesen Herrn zum Schweben (rechts)

## POWER PLAY CONTACT

Wird die...  
4.7...  
November...  
in Ausgabe vom...  
des Dezember 90 Ausgab...

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Auftragscoupon auf Seite 93.  
Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigengeld darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.  
Der Verlag behält sich das V... längeren Texten vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine...

### Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Ich verkaufe C64-Originale (Disk): Star King 30 DM, Fish 35 DM, Hostages 30 DM, Tel: 040/7123728, Alexander, ab 15 Uhr.  
Suche Times of Lore bitte 40 DM

C64/2 Floppys, 40 orig. Spiele, kompi. MD-Sammlung, Drucker, Modulare Joy, Maus, Das die Bücher von Roland Schwarz, Obere Pflaugschär 14, 8550 Freising, Tel: 0816/85446

Wer besitzt die Auflösung von Maniac Mansion und benötigt sie für 5 DM zu verkaufen? Anruf ab 18 Uhr Tel: 0273/27241

Suche für 1976/77...  
Tel: 070/567...  
Ferien... 070/567...

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + 2 Boxen + 125 Disk, 1 Modul mit 3 Spielen + 1 Locher + Dabizer + Handbuch Christian Krüger, Mühlemeyer Str. 133, 5060 Berg, Gladbach, Tel: 0273/27241

Verkaufe Originalspiele (alles 100% OK). For den...  
Tel: 1000 Berlin 47

Verkaufe Original... Die Liste bekommt ihr bei...  
Tel: 070/567...

Verkaufe C64 + NEC Monitor + Drucker + 10 MAXE, 2 DD V8 360 DM, Tel: 0283/75709

Verk Silver Blades, Azure Bonds, Champions of Krynn, Warlord, Mars Saga, Corruption, Drafter, Ultima 3, Zork 1, Legacy (Originals). Suche 2400 A.D. Tel: 02361/94435, ab 18 Uhr

C64 Hello Friends! Ich habe Software. Hast du Wünsche? Dann fordere sie an 100% An...  
Tel: 070/567...

Verkaufe...  
Tel: 070/567...

Verkaufe...  
Tel: 070/567...

Verkaufe...  
Tel: 070/567...

Verkaufe...  
Tel: 070/567...

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 II + 130 Disk...  
Tel: 070/567...

Verkaufe...  
Tel: 070/567...

Suche...  
Tel: 070/567...

Verk: C128 + 1541 II + orig. Worldcup 90 Telesak + Heavy Metal 2 + 2 orig. Worldcupmer II usw. Games + 1

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Suche...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Suche...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

### Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Wir verstehen unter einer urheberrechtlich geschützten Software...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...

Verk...  
Tel: 070/567...









# POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Vorname Nachname  
Wohnort  
A...

**KONTAKTE**

Vorname Nachname  
Wohnort  
A...

We are searching for cool Contacts. Call us =  
FAST 0541/9826 4500 Disatbrück

Berlins bekanntester u. erfolgreichster SEGA-  
SEGA-MEGA DRIVE u. Nintendo Fan-Club  
sucht Mitglieder. Wir sind auf Tel.  
030-6660

sicherlich MEHR Alle Systeme (auch Neo-  
Geo)

Suche komplette Jahrgänge 1988 u. 1989 des  
Power Play. Güter Zustand ist Voraussetzung.  
Angebote an Rudiger Gotwald, Hastedter 4  
2130 Buxtehude

Inform und Synapse-Adventures gesucht für  
Amiga, ST und MS-DOS, nur Originale. Tägl.  
ab 17 Uhr. Tel. 0510/36546 Tübingen

Amiga + C64 Tausche + verkaufte Hot Water  
Lamers can buy. Nehme auch Originale in  
Hot swap only Swap + Sell Tel. 0228/66736

Präsident Printer

Präsident Printer

Präsident Printer

Präsident Printer

Präsident Printer

Präsident Printer

Präsident Printer

Präsident Printer

Präsident Printer

## Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen,  
privaten Kleinanzeigenteil von  
**POWER PLAY-Contact**

Und Ihr könnt mit einer  
**kostenlosen Kleinanzeige**  
dabeisein und Eure Kontakte  
knüpfen. Schickt dazu einfach  
den Coupon ausgefüllt zurück.

In Ausgabe 11/90!

### POWER-Coupon

für meine kostenlose Klein-  
anzeige in Ausgabe 11/90 von



Rubrik:	Amiga	Atar ST	Nintendo
	C 64/128	Saga Master	PC-Engine
	MS-DOS-PCs	Sega Mega	Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon Nummer

Macht mit und bucht Eure  
Kleinanzeige – kostenlos  
in der Ausgabe 11/90 von



Einfach diesen Coupon  
ausfüllen, ausschneiden und  
bis spätestens 11.9.90  
einsenden an:

Markt & Technik Verlag  
Aktiengesellschaft  
Anzeigenabteilung  
**POWER PLAY**  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar bei München

Bei Angeboten, ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.  
Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum:

Unterschrift

## KOMET MIT VERSPÄTUNG

## Damokles

Was lange währt, wird endlich gut. Satt vier Jahre vergangen von der ersten Pressemittelung zum fertigen 'Damokles' (Zur Erinnerung: Programmierer ist Paul Woakes, der sich mit 'Mercenary' und 'Escape from Targ' einen Namen machte) Jahre zu spät ist auch der Spieler, der soeben im Gamma-System ankommt, um dem dortigen Präsidenten einen Besuch abzustatten. Als er dort landet, erlebt er eine Überraschung: Keine Begrüßung, kein roter Teppich, nicht mal ein Empfangskomplex. Der ganze Planet ist evakuiert. Grund ist der Komet 'Damokles', der in drei Stunden, 10 Minuten und 11 Sekunden aufschlagen wird — das Ding ist schon am Firmament zu bewundern. Ziel des Spiels ist es, den Aufprall zu verhindern.

Der Spieler bewegt sich frei in der einer dreidimensionalen Landschaft. Er kann Gebäude betreten, mit Aufzügen in verschiedene Stockwerke fahren und dort ein wenig herum-schnuffeln. Viele Gegenstände lassen sich mitnehmen, manche sogar verkaufen. Um sich schneller fortzubewegen, besteigt man entweder ein Auto oder einen Jet. Mit dem Auto bricht man über die Planeten-Oberfläche, mit dem Jet kann man sogar in vom Planeten liegen. Im Gegensatz zu 'Mercenary' spielt Damokles nämlich auf mehreren Sternenn. Neun Planeten und 19 Monde warten auf Ihren Besuch. Dabei sollte man bedenken, daß es viel Zeit braucht von Planet zu Planet zu hüpfen. Damokles naht in rasendem Tempo.

Das lange Warten hat sich gelohnt. Damokles ist wirklich schon geworden. Zwar hatte die 3D-Grafik etwas flatter sein können, aber mich stört's nicht — immer noch schnell genug, um keine oder Wartezeiten ausbrechen zu lassen. Mir gefällt die ausgestaltete Geschichte und das riesige Universum, bei dem in jeder Ecke etwas los ist. Man kann stundenlang rumgondeln, ein wenig Sightseeing machen

Gut!



und sich von den neckischen Feinheiten begeistern lassen. Am besten kommt allerdings das Science-fiction-Flair rüber. Wenn man mit seinem Gleiter im Weltall baumelt und die Sonne über Eris aufleuchtet, kommt man sich wie Luke Skywalker persönlich vor. Damokles ist eine gelungene Mischung guter Geschichte, 'Starliner II' und dem Vorgänger, der nun wirklich nicht einfach zu lösen war.

STECK BRIEF

Genre: Action Adventure  
Hersteller: Novaqon. Zirka Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

74%

Grafik 78% Sound 10%

POWER WERTUNG 74%

ATARI ST

74%

Grafik 78% Sound 10%

POWER WERTUNG 74%

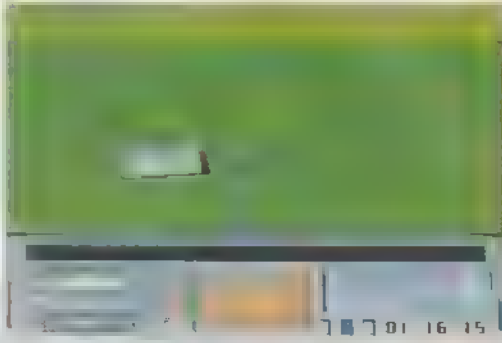
C 64

nicht geplant

Das Vorgängerspiel 'Mercenary' war nicht so ganz mein Fall. Die 'durchsichtige' Vektorgrafik war mächtig abstrakt, dazu kamen einige zu unlogische Puzzles. Obwohl das Grundspielprinzip bei Damokles nicht wesentlich geändert wurde, macht mir der Nachfolger wesentlich mehr Spaß. Die 3D-Grafik ist jetzt ausgefüllt, wirkt dadurch wesentlich realistischer und vermittelt ein bombiges Fluggelch. Im Spiel gibt's öfters mal einen Hinweis und durch fünf Lösungswege



kommen auch Hardcore-Tuffler auf ihre Kosten. Das ständige Gebäude- und Gegenstände-einsacken verkörpert nicht gerade die hellste aller Spielideen, aber die Atmosphäre steigert das. Man merkt weder, wenn eine Runde dreht. Erfreulich zudem, daß Damokles komplett im Speicher steht (Nachladen aber). Auf so überzeugende Weise wie Paul Woakes hat noch kein Programmierer ein ganzes Sonnensystem in den Computer gepackt.



Das Penithaus ist einen Besuch wert (Atari ST)

Der Spieler erhält im Lauf des Spiels eine Menge Informationen. Überall auf dem Planeten liegen Notzettel, Kladden oder Akten, die man mitnehmen kann. Sie enthalten interessante Fakten. So hat beispielsweise der geniale Professor Hansen eine Lösung gefunden, um den Kometen in Stücke zu sprengen. Leider hat er Zoff mit dem Präsidenten und ist schmolgend verschwunden. Außerdem vermißt werden vier wichtige Packchen, die Postbeamten auf Eris scheinen auch nicht die Heilsten zu sein.

Nur noch ein paar läppische Minuten, dann fällt Ihnen eine Tonne Geröll auf den Kopf (Atari ST)





Amiga Atari IBM C-64

[illegible][illegible]

### Sega Mega Drive

[illegible]

**PC-Engine**

[illegible]

### Game Boy

Artist of	Place	Artist of	Place	Artist of	Place	Artist of
BATMAN	45 BO	COOLIO & JAMM	48 BO	HEMI 5/5	47 BO	GA
BOOM	46 BO	JAMMY FIELD	49 BO	PPE PLAM	52 BO	GA
CARD GAME	40 BO	MARCAURULA D	53 BO	PULZLE BOY	38 BO	BO
CAST. I VAMIA	51 BO					

## Verandbedingungen

Inland: Versand per Nachname  
oder Vorkasse zuzüglich  
Porto u. Verpackung DM 9.-  
Ausland: Nur gegen Vorkasse  
Porto u. Verpackung DM 11.-  
Preisliste gegen Freiumschlag  
Umtausch bei bei Soft- und Hardware ausgeschlossen

### Versandanschrift

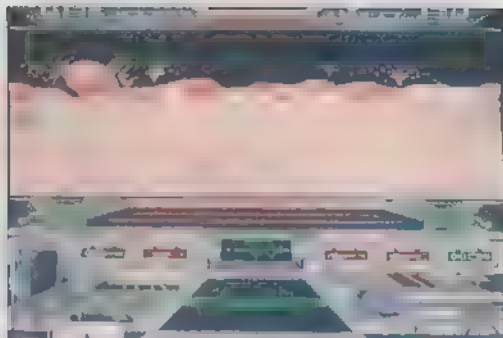
NO CREDITS  
Partnachplatz 7  
D-8000 München 70

Tel. 089 / 769 82 20

**Nur Versand, kein Ladenverkauf!**



Die unsanften Rempeler kamen also von hinten (MS-DOS/VGA)



Wo sind bloß meine Feinde geblieben? (ST)

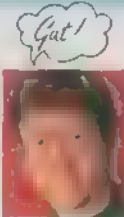
## DONNERSCHLAG

# Thunderstrike

Zu den Attraktionen des Abendprogramms gehört im 22ten Jahrhundert die futuristische Ballerei der "Ground Defence Games". Der Pilot sitzt in einem Gleiter und kann sich frei in der 3D-Landschaft bewegen. Von Generatoren werden Dronen abgeschossen, die unterschiedliche Programmierung haben. Manche gehen direkt auf den Piloten los, andere stürzen sich auf die Anlagen, die man verteidigen soll. Mit einer Kanone kann der Pilot die Maschinen zerballern, bis er alles abgeräumt hat. Danach geht's weiter in den nächsten

Level. In "Thunderstrike" muß man insgesamt 50 Level säubern. Da die Gegner zahlreich und schlau werden, sammelt der Pilot Extra-Rohstoffe ein, die ihm weiterhelfen. Neben dem Doppel- und dem extrastarken Schuß gibt's auch einen Schutzschild und neue Energie. Je nachdem, wie man abscheidet, wird das Schiff nach jedem Level schneller und wendiger. Stellt man sich nach Meinung des Programms nicht gut genug an, wird man degradieren. Das Programm unterstützt EGA- und VGA-Karten.

Nicht schlecht, was Monnum da zusammengezaubert hat. Den goldenen Piezzo hat sich der Musiker verdient, der aus dem PC-Piepsor "schlecht" Bachs "Toccata & Fuge" orgeln läßt. Auch die Grafik ist sehr schnell und



unter VGA ist was geboten. Das Beste ist das Flugge- fühl. Es ist immer wieder zu einer Runde ein Lecker- ist. Thunderstrike ist schwer. Die ersten Level komme ich gut klar, aber später starrt Level 6 ist das Leben futsch.

Angst durch die ungewöhnliche Kamera, die nach Grafikkarten-Spiel (vor allem

Cont'nue gibt's auch keines, so daß man wieder von vorne anfangen darf — ziemlich hart.

STICK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Midnitem, Zirkus-Preis: 80 Mark

MS-DOS 61%

Grafik: 71% Sound: 68%

POWER WERTUNG: 61%

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

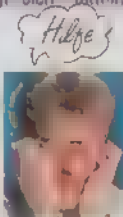
## ASTRO-SCHLUMMER

# Dark Sat

Es ist schon ein Kreuz mit den Robotern. Kaum hat man die Kerle zusammengebaut, schon rebellieren sie. So auch auf Xerus, einer Minenkolonie irgendwo in den Weiten der Gaaxis. Ganze Heerscharen von Maschinenmännchen haben den Planeten besetzt, und die Menschen mühen sich in den unterirdischen Schutzräumen. Doch die Rettung naht. Zusammen mit Eurem treuen Gleiter und Eurem Lieblingslaser, gleitet Ihr über die dreidimensional dargestellte Oberfläche des Planeten und schießt auf alles, was sich bewegt. Bewegt sich

nichts mehr, habt Ihr schon das halbe Spiel geschafft. Jetzt heißt es aussiegen, mit dem Fahrstuhl in die Unterwelt brausen und den Rest der Blechlinge verschrotten. Während der oberirdische Spielteil, die 3D-Sicht des Piloten, bietet, müßt Ihr in der Unterwelt mit der Vogelperspektive vorab nehmen. In den zahlreichen Gängen findet Ihr, neben metallenen Gegnern, auch ein paar Extras mit denen sich der Gleiter tüchtig aufmotzen läßt. Ein Extra-Laser, ein Extra-Turbo-Laser und Atomenergie in Dosen, alles was ein Terminator-Herz begehrt, wo

Was für ein Weltraum-Kass! "Dark Sat" bietet soviel Spaß, wie ein Hyperraumflug im Tiefkühl. Der Spieler ist offensichtlich farbenblind, ich habe selten so unangenehme Braun- und Grünöne auf dem Bildschirm gesehen. Der Sinn des Spiels erschöpft sich dann ruckelnde Vectormobile abzuschießen.



und nicht anherauf- bender. Langsamkeit durch die Gänge zu zucken. Als Belohnung dürfen wir ab und zu in der kargen Landschaft ein Spezialitem auslutsamen, das uns das Abkühlen etwas erleichtert. Ein Spiel zum

Abgewöhnen. Abt, bloß die Finger davon. Wenn so die Zukunft aussieht, na dann, gute Nacht.

STICK BRIEF

Genre: Action Adventure  
Hersteller: Lorces, Zirkus-Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

Grafik: 38% Sound: 15%

POWER WERTUNG: 22%

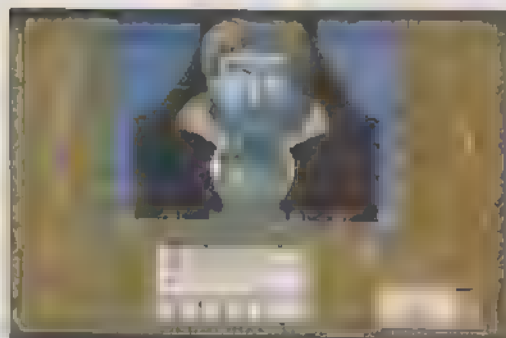
ATARI ST

nicht geplant





In Thailand, da sind die Räuber (Amiga)



Sag mir, was soll es bedeuten? (Amiga)

## RÄTSEL-GLOBUS

## Carmen Sandiego

Ihr seid Assistent bei Interpol, aber Euer Sinn steht nach Höherem. Ihr möchtet Top-Agent und Meisterdetektiv werden. Da kommt Euch die Verbrecherbande von Carmen Sandiego gerade recht. Immer, wenn die Bösewichter irgendwo auf der Welt einen teuren Kunstgegenstand gestohlen haben, schickt Interpol Euch auf die Reise. In die big Wetstädte, verteilt über den ganzen Globus, stellt Ihr Eure Nachforschungen an. Die verschiedenen Zeugen geben wertvolle Hinweise aus denen Ihr den Fluchtweg der Gangster

rekonstruieren müßt. Nun heißt es mit der Maus ein Icon anklicken, in das nächste Flugzeug springen und den Bösewichtern hinterherduschen. Habt Ihr Euren Fahndungscomputer mit genug Beweisen gefüttert, erhält Ihr einen Halbbefehl. Ganz nebenbei ernt man noch viel Wissenswertes über die jeweiligen Länder und ihre Hauptstädte. Damit das alles nicht zu einfach geht, ist Euch von Interpol ein Zeitlimit gesetzt. Wenn Ihr nicht innerhalb einer Spätschicht erfolgreich seid, wird Euch der Fall entzogen. **vw**

Carmen Sandiego ist nett gemacht, die Grafik wirklich gelungen und auch die Musik begierig. Ist nicht unangenehm auf. Da komplett mit der Maus gearbeitet wird, bietet auch die Benutzersführung keinen Anlaß zur Klage. Nur leider, das Fliegen um Carmen Sandiego wird auf Dauer ganz

Geht so



schon eintönig. Man fliegt eine Stadt an, verhört drei Zeugen, fliegt zur nächsten Stadt usw. Irgendwann wird man durch eine animierte Verhaftungssequenz belohnt und wendet sich dem nächsten Fall zu. Für Leute die in der Schule geschlafen haben und ihre Geographie Kenntnisse auffrischen wollen

die in der Schule geschlafen haben und ihre Geographie Kenntnisse auffrischen wollen

STECK BRIEF

Genre: Adventure  
Hersteller: Broderbund, Zirkus-Preis: 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 61%

Grafik: 67% Sound: 56%

POWER WERTUNG 61%

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

## COMPUTER-KIRMES

## Theme Park Mystery

Das ist der reiche Erbonke aus Amerika und ehe man sich versieht, hat man einen kompletten Vergnügungspark am Hals. Das wäre nicht weiter schlimm, wenn das Unternehmen ähnlich viel Profit abwerfen würde wie Disneyland, aber dem ist leider nicht so. Böse Mächte haben sich breitgemacht und vergraulen die Kundschaft. Also macht der Chef sich auf, um nach dem Rechten zu sehen. Bewaffnet mit Maus und Joystick heißt es, die Rätsel der Kirmes zu lüften. In vier

Levels, dem Traumland, dem Drachenland, dem Zukunftsland und dem Land der Vergangenheit, muß man Rätsel lösen, alte Spielautomaten bedienen, mit Achterbahnen fahren und Geister fangen. Ein Teil der Level muß in aller "Jump and Run"-Tradition bezwungen werden. Dabei sammelt man magische Tränke, Goldmünzen und geheimnisvolle Dämonen auf. An anderen Stellen des Spiels marschiert man von Automat zu Automat und knackt Rätsel. **vw**

Schade — "Theme Park Mystery" hätte ein gutes Spiel werden können. Die liebevolle Grafik ist ein Fest für jeden Kirmes-Nostalgiker. Leider wird der Spieler in keiner Weise über den eigentlichen Sinn und Zweck des Spiels aufgeklärt. Die Ansetzung schweigt sich bewußt darüber aus. So läuft man dann etwas

Geht so



unmotiviert durch die Gegend und stirbt tausend Tode. Leider läßt sich auch kein Spielstand speichern. Hat man in den Action-Levels die Lebensenergie verbraucht, dann heißt es wieder von vorne beginnen und die gelösten Rätsel noch einmal lösen. Auf Dauer zehrt das gewaltig an den Nerven.

STECK BRIEF

Genre: Action Adventure  
Hersteller: Angeworks, Zirkus-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 62%

Grafik: 70% Sound: 58%

POWER WERTUNG 62%

ATARI ST 62%

Grafik: 70% Sound: 58%

POWER WERTUNG 62%

C 64

nicht geplant



## KANONEN-FUTTER

## Guns or Butter

Chris Crawford hat wieder zugeschlagen. Nach dem nicht ganz so überwältigenden "Balance of the Planet", versucht Crawford die Strategiespielerherzen mit "Guns or Butter" zurückzugewinnen. Die Grundidee ist denkbar einfach: Ihr seid Herrscher einer Handvoll Provinzländer und müßt diese Länder erobern, beschützen und zu Wohlstand führen. Bevor ihr eure Herrscherkarriere startet, kann einer von drei Schwierigkeitsgraden eingestellt werden. Ist bei leichtester Einstellung Euer Land noch klein und überschaubar, der richtige Computergegner töpelt, müßt ihr beim höchsten Schwierigkeitsgrad mit großem Land und sieben Gegnern fertig werden.

Um nun die Ländereien zu beeinflussen, müssen Arbeiter in verschiedenen, voneinander abhängigen Produktionsbereichen eingesetzt werden. So könnt ihr Arbeiter in Wälder schicken, um dort Holz zu schlagen. Das Holz wird für landwirtschaftliche Geräte und zur Herstellung von Holzkohle benötigt. Die Holzkohle ist wiederum wichtig, um Eisenerze zu gewinnen, aus denen dann Schwerter oder Pflugscharen gebastelt werden können. Aber Vorsicht: Ihr habt immer nur eine begrenzte Anzahl an Arbeitskräften zur Verfügung. Wenn ihr z.B. zu viele Arbeiter zum Schwerferschmieden abzieht, sind zuwenig Kräfte da, um Felder zu besäen.

Um Euer Land gegen Übergriffe von finsternen Nachbarn zu schützen, müßt ihr militärische

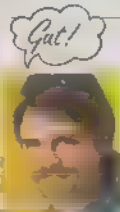
Was macht was? Auf einen Blick zu sehen (MS-DOS/VGA)



Würden Sie einem dieser Herren Ihr Land anvertrauen? (MS-DOS/VGA)

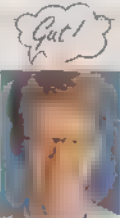
schere Güter produzieren. Wer hier nicht genau abwägt, baut zu viele Panzer, während die Bevölkerung hungert. Sogar führt meist zum Putsch und ihr werdet als Herrscher abgesetzt. Mit viel Militär könnt ihr natürlich auch Nachbarn überfallen, um deren Länder in Euer Reich einzuverleiben – es kann Euch aber auch umgekehrt ergehen. Selbst Bündnisse sind möglich. Guns or Butter läuft nur mit EGA oder VGA Grafikarte, Maus, Festplatte und benötigt mindestens 640 KByte RAM.

Na also! Ich hatte nach dem wenig glanzvollen Programm "Balance of the Planet" schon Schlimmes für "Guns or Butter" erwartet. Aber meine Skepsis war fehl am Platz. Guns or Butter ist ein feines Strategiespiel, an dem vor allem harte Taktikfans ihre Freude haben werden. Die Grafikpracht hält sich in Grenzen, aber der Spielspaß als Herrscher einiger schmucker Provinzen ist hoch. Der Entscheidungsdruck ist gewaltig und jeder falsche Zug kann der letzte sein ("Bau" ich jetzt noch mehr Kanonen, ha-



ben meine Leute nichts zu füttern bau ich keine Kanonen fällt der Nachbar über mich her"). Leider gibt es auch etwas zu meckern. Zum einen ist die überwältigende Fülle der Details manchmal ziemlich unübersichtlich. Zum anderen wurmt, daß man das langsame Aufmarschieren von Armeen nicht abkürzen kann. Außerdem ist die grafische Benutzeroberfläche von Guns or Butter zwar prächtig, aber auch verdammt langsam. XT-Besitzer sollten von diesem Programm die Finger lassen.

Sie wissen die Welt besser? Dann sind Sie bei "Guns or Butter" von Strategie-Spezialist Chris Crawford genau an der richtigen Stelle. Jeder der schon immer mal wissen wollte, wie kompliziert das Eroberungsgeschäft ist, wird seine helle Freude haben. Man glaubt kaum, was man alles benötigt, um eine Armee auszurüsten. Waffen,



zurücksprechen ist. Guns or Butter" vorbehaltlos zu empfehlen.

Sprengstoff, Nahrunge, Transportmöglichkeiten, Energie. Das alles muß natürlich zuerst von Ihnen produziert werden. Ein Kurs in Betriebswirtschaft an der Universität ist nichts dagegen. Strategiefans, die vor Tabellen und Statistik nicht

STECKBRIEF

Genre Strategie  
Hersteller Mindscape, Circa Preis 120 Mark

MS-DOS 68%

Grafik 42% Sound 3%

POWER WERTUNG 68%

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

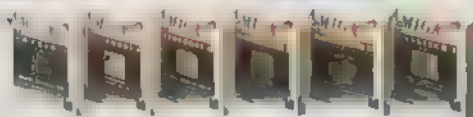
nicht geplant

# So macht Lernen Spaß!



**Erdkunde I – Bundesrepublik und DDR**  
Best.-Nr. 38

**Erdkunde II – Vereinigte Staaten von Amerika**  
Best.-Nr. 39



**Mathematik I – Geometrie**  
Best.-Nr. 38

**Mathematik II – Algebra**  
Best.-Nr. 39

**Mathematik III  
(Bruchrechnen)**  
Best.-Nr. 40

**Physik I – Mechanik,  
Wärmelehre, Optik**  
Best.-Nr. 38/39

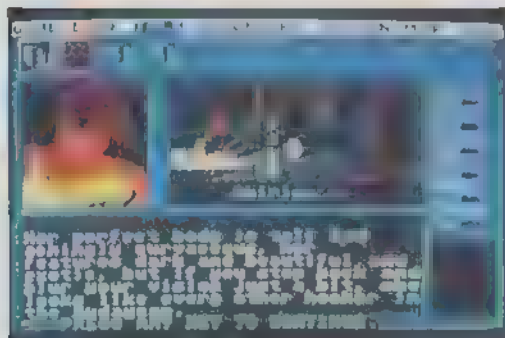
**Englisch I**  
Best.-Nr. 41

**Deutsch I (Grammatik)**  
Best.-Nr. 42

- 5 Technik-Bücher und 1  
• erhalten Sie f  
• chandler  
• er-Fachdescl  
• ten Fachabteilungen  
• trenbar ist

DM 49,-\*

**Markt & Technik**  
Zeitschriften-Bücher  
Kaufhaus



Interessante Frauen, langweiliges Adventure (MS-DOS/EGA)



Kolonialherren gegen Krieger 0 zu 1 (Amiga)

## ARABISCHER CYBERPUNK

## Circuit's Edge

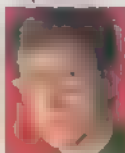
Im arabischen Ghetto 'Bidayeen' gehören Leichen zum Alltag. Geschieht ein Mord, pickt sich die Polizei einen vermeintlich Schuldigen heraus. Doch das Auge des Gesetzes ist manchmal etwas kurzsichtig: das bekommen Sie in dieser Cyberpunk-Geschichte aus der Science-Fiction-Welt George Alec Effingers schnell zu spüren. Bei einem Routine-Kurzerdienst werden Sie in eine Falle gelockt und böse zusammenge schlagen. Als Sie erwachen, liegt eine perforierte Leiche neben Ihnen. Die Mordwaffe ein langer, spitzer Eiserstos-

ser — in Ihrer Hand! Jetzt sollten Sie schnell den Mörder finden.

Im Abenteuerpiel 'Circuit's Edge' wird selten gelippt, der Charakter wird mit der Tastatur oder der Maus durch das Ghetto gesteuert. Aus einer Menüleiste kann man seine Handlungen und Gespräche auswählen und sich so an 60 Orten mit den zehn Hauptpersonen herum schlagen. Wer seinem Charakter mehr Informationen oder besondere Fähigkeiten gönnen will, kann ihm für teures Geld einen 'Skill-Chip' in die Birne stecken. *al*

Infocam: Ziel des Abenteuers ist es, den Mörder zu finden. Das ist eine sehr interessante Aufgabe. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich.

Gent so



Infocam: Ziel des Abenteuers ist es, den Mörder zu finden. Das ist eine sehr interessante Aufgabe. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich.

Infocam: Ziel des Abenteuers ist es, den Mörder zu finden. Das ist eine sehr interessante Aufgabe. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich.

STECK BRIEF

Genre: Adventure  
Hersteller: Locomotion  
Zirkus-Preis: 100 Mark

MS-DOS 59%

Grafik 54% Sound 32%

POWER WERTUNG 59%

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

## KOLONIAL-K(R)AMPE

## Rorke's Drift

Im Januar des Jahres 1879 wurde das englische Empire von den Eingeborenen Südafrikas unangenehm überrascht. Denn diese hatten gar keine Lust, sich kolonialen zu lassen.

Dem Strategiewerk 'Rorke's Drift' übernehmen Sie das Kommando über eine 137 Mann starke Truppe englischer Soldaten, die sich in dem Aussenposten Rorke's Drift am 22. Januar 1879 verschanzt hatten. Ihr Ziel: Den Angriff von 4000 Zulu-Kriegern zu überleben. Je nachdem Sie kann ausgesucht werden, ob die Zulus genauso

angreifen wie beim historischen Vorbild, oder ob deren Strategie variiert. Sie dürfen jeden einzelnen Soldaten Ihrer Truppe, der aus einer 'schrägen' Vogelperspektive zu sehen ist, steuern. Per Maus klicken Sie auf jeden Soldaten an, ob er z.B. angreift, ausruht, Verwundete versorgt oder eine bestimmte Stellung bezieht. Auf Tastendruck können Informationen wie Uhrzeit, Zahl der Verletzten und Getöteten sowie die Kampfkraft der Soldaten abgerufen werden. Wer möchte, kann auch seinen Spielstand speichern. *mh*



Hilfe



Infocam: Ziel des Abenteuers ist es, den Mörder zu finden. Das ist eine sehr interessante Aufgabe. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich.

STECK BRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Interceptor  
Zirkus-Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST

Grafik 44% Sound 9%

POWER WERTUNG 4%

AMIGA

Grafik 44% Sound 9%

POWER WERTUNG 4%

C 64

nicht geplant



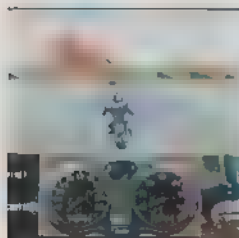
zahlen für Euch zusammen gestellt. Die Fachwörter des Abanteers vorzuziehen und die ihm anzuheben. Die anderen Taktiken geben an, wo Ihre Aufmerksamkeit konzentrieren sollte.

Notwendig ist der Besitz von magischen Sprüchen Magische Gesetze sind an folgenden Orten zu finden:

Empain Abbey) Wer gerne einfauch so die Ruhe von Nyssu dem Hofmager untersuchen Wer schwach auf den Beinen ist betrachte den linken Löwen im Palast von London. Sh etwas genauer

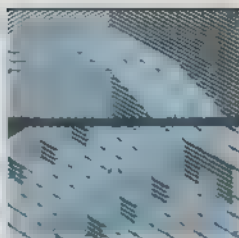
[illegible]





## Harley-Davidson

Das Harley-Rennen ist definitiv kein Glanzpunkt des Rennspiel-Genres. Zwar wurden Sound und Grafik gegenüber dem schaurigen PC-Original aufgemotzt, aber der Spielfluss ist immer noch so flott wie das „KJW-Überholen mit einem Trabant“. Auch die sporadisch eingesetzten Geschwindigkeitstests können nichts mehr weitermachen, denn die große, große Langeweile macht sich nach fünf Minuten breit. Nur für Fans schwerer Maschinen – und dann vorher probieren. *af*



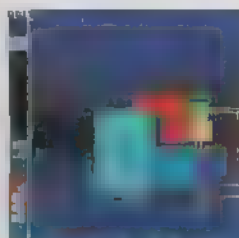
## Domination

Das „Strategie Actionspiel“ „Domination“ ist jetzt auch für die 16-Bit-Rechner zu haben. Leider ist „Domination“ auf Atari ST eine ganze Ecke schlechter als die 8-Bit-Version. Die Steuerung ist schwammig und die Grafik wird dem ST in keiner Weise gerecht. Streckenweise sieht's aus wie auf dem guten alten Spektrum – das hätte man wirklich vermeiden können. Die Spielidee ist ja ganz nett, einen Zweispelermodus gibt es auch, aber der Spaß bleibt bei dieser Version auf der Strecke. *mh*



## Turn it

„Turn it“ verschafft endlich den Weg vom Amiga auf den ST. „Turn it“ entpuppt sich als ziemlich genaues Ebenbild der Amiga-Version mit all ihren Stärken. Einfach, aber fessendes Spielprinzip, Levels soll ausgesprochen unkompliziert steuerbar und ein günstiger Preis. Die etwas luzzige Grafik mit zum Teil schwer unterscheidbaren Farbmustern ist leider geblieben. Dieser ungewollte Sehtest erspart fast schon den Gang zum Optiker. *hl*



## Black Out

„Black Out“ hat es ja gedauert, die Umsetzung des dreidimensionalen „Tetris“-Vergnügens auf Atari ST. Spielfluss und grafisch hat sich gegenüber den anderen Versionen nichts geändert. Ihr müßt in einen 3D-Becher unter verschiedenen Klötzchen möglichst locker frei stapeln. Einstellbare Steinformen und Bechergrößen sorgen für die nötige Denkspielkultur. „Black Out“ erreicht zwar nicht ganz den Suchtkoefizienten wie das 2D-Vorbild, aber Spaß macht's allemal. *mh*

Genre Rennspiel  
Hersteller Mindscape  
Zirka Preis: 80 Mark

**AMIGA 32%**

Grafik 45% Sound 25%

POWER-WERTUNG 32%

Genre Actionspiel  
Hersteller Magic Bytes  
Zirka Preis: 70 Mark

**ATARI ST 42%**

Grafik 48% Sound 39%

POWER-WERTUNG 42%

Genre Denkspiel  
Hersteller Kingsoft  
Zirka Preis: 50 Mark

**ATARI ST 80%**

Grafik 63% Sound 65%

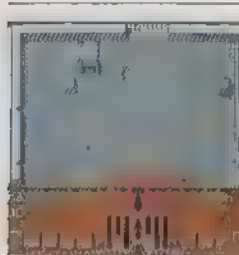
POWER-WERTUNG 80%

Genre Denkspiel  
Hersteller Chip/Rainbow Arts  
Zirka Preis: 70 Mark

**ATARI ST 74%**

Grafik 59% Sound 32%

POWER-WERTUNG 74%



## Fire King

„Fire King“ das Gemisch aus ein bißchen Rollenspiel, ein wenig „Zelda“ und einer Riesensportion: „Gauntlet“ macht auch auf einem PC eine gute Figur. Ihr steuert à la Gauntlet bis zu zwei Figuren gleichzeitig durch Schösser und tiefe Labyrinth, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Viele Monster und leiche Items sorgen für Abwechslung. Die Grafik ist ganz ordentlich, nur sollen AT-Besitzer ihre Maschine etwas „untertackeln“, denn ansonsten wird's zu schnell auf dem Bildschirm. *mh*



## Day of the Viper

Das Action-Adventure um diese Roboter 25 Labyrinthstufen, Laser, Disketten und Computer gibt es nun auch für PCs. Gegenüber der Amiga und der ST-Fassung hat sich nichts geändert. Ihr steuert einen Roboter, der sog. „Viper“ durch 25 3D-Stockwerke eines alten Laborkomplexes auf der Suche nach Disketten und einem gemeinen Oberboiler. Auch wenn der Spielverlauf etwas beschränkt ist, bringt's eine Zeitlang Spaß. Ein paar Extras helfen Euch bei der Suche. *mh*



## Berlin 1948

Das mittelmäßige Detektivdrama im Stile alter Bogen-Filme, „Berlin 1948“ gibt es nun auch für PC. Steuern Sie einen CIA-Agenten durch das Berlin des Jahres 1948. Sammeln Sie Hinweise, Gegenstände und wichtige Informationen um eine verlorene Atombombe wiederzufinden. Grafisch sieht's unter VGA ganz passabel aus, aber der Spielwitz hält sich in Grenzen. Außerdem sieht's unter CGA und EGA ziemlich abstoßend aus. Nur absoluten Fans von Krimis zu empfehlen. *mh*



## Resolution 101

„Resolution 101“ macht auf MS-DOS PCs einen guten Eindruck. Die Gangstergagd im Gleiter ist auch auf XTs erstaunlich schnell und wird auf ATs zum wahren Vergnügen. An der Grafik hat sich gegenüber den Amiga- und Atari ST-Versionen nichts geändert. Die Stadtansicht ist detailliert und kompakt. Es macht Spaß, immer mal wieder eine Runde als Kopfgeldläufer zu drehen und sich den Dealern an die Fersen zu heften. Das bringt Freude in den tristen Büroalltag. *hw*

Genre Action-Adventure  
Hersteller PSS  
Zirka Preis: 90 Mark

**MS-DOS 69%**

Grafik 62% Sound 68%

POWER-WERTUNG 69%

Genre Action-Adventure  
Hersteller Accolade  
Zirka Preis: 90 Mark

**MS-DOS 68%**

Grafik 62% Sound 29%

POWER-WERTUNG 68%

Genre Adventure  
Hersteller Time Warp  
Zirka Preis: 90 Mark

**MS-DOS 53%**

Grafik 59% Sound 9%

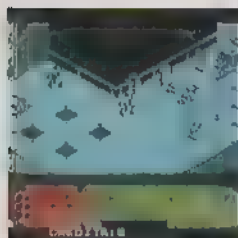
POWER-WERTUNG 53%

Genre Action-Adventure  
Hersteller Millennium  
Zirka Preis: 85 Mark

**MS-DOS 66%**

Grafik 70% Sound 30%

POWER-WERTUNG 66%



### Escape from the Planet of the Robot Monsters

Das etwas konfuse Roboterabbau- für einen oder zwei Spieler gibt's jetzt auch für den C 64. Diese Umsetzung reißt aber kaum einen Commodorianer zu euphorischen Jauchzern hin. Das wirre Spielprinzip fiel schon bei den 16-Bit-Versionen nicht sonderlich angenehm auf; außerdem ist die C 64-Grafik ziemlich farbarm geraten. Man kann's zur Not spielen.



### Secret of the Silver Blades

Ohne Abstriche bei Komplexität und Spielprinzip schaffen die SSI-Programmierer die Umsetzung des jüngsten AD&D Rollenspiels auf den C 64. 'Secret of the Silver Blades' ist der beste Titel der Serie, bietet reichlich Spielfortschritt und genug Stoff für eine erste Spielrunde. Die Grafik ist zwar etwas einfach, aber die Soundeffekte sind sehr gut. Das Spiel ist ein sehr gutes Beispiel für die Qualität der SSI-Entwicklungen.

Genre: Action  
Hersteller: Tengen  
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

**C 64 45%**

Grafik: 40% Sound: 67%

POWER-WERTUNG: 45%

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: SSI  
Zirka-Preis: 90 Mark

**C 64 76%**

Grafik: 70% Sound: 36%

POWER-WERTUNG: 76%



### Two to One

Die C 64-Version von 'Two to One' krankt leider an den gleichen spielerischen Mängeln wie das Amiga-Vorbild. Die Steuerung ist ein Stäbchen mit einem roten Ende, das man durch ein Labyrinth bringen muß. Zu zweit macht das einen Heißspazier, weil man sich andauernd in die Quere kommt, aber alleine kommt schnell Frust auf. Die Grafik ist schlicht, der Sound nicht gut. Trotzdem ist der Durchschnitt zum fairen Preis vorher ausprobieren, ob's gefällt.

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Kingsoft  
Zirka-Preis: 30 Mark

**C 64 54%**

Grafik: 25% Sound: 34%

POWER-WERTUNG: 54%



### Ski or die

Spielerisch muß für bei der C 64-Version des PC-Knallers 'Ski or die' keine Abstriche machen. Fünf actionreiche Wintersportdisziplinen warten auf bis zu sechs Spieler. Wenn man von ein paar Absicht bei der Grafik absieht, bietet die Umsetzung das volle Spielvergnügen der PC-Version. Alle Disziplinen bieten eine ausgefeilte Steuerung. Wer schon den Vorgänger 'Ski or die' mochte, wird's lieben. Die Disketten-nachladzeiten halten sich zudem in annehmbaren Grenzen.

Genre: Sport  
Hersteller: Electronic Arts  
Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

**C 64 74%**

Grafik: 69% Sound: 66%

POWER-WERTUNG: 74%



### Might & Magic II

Das Mammut-Rollenspiel 'Might & Magic II' mit rund 250 Gegenständen, ein paar hundert Monstern, tiefen Dungeons, fast 90 Zaubersprüchen und neuen Aufträgen gibt's jetzt in überarbeiteter Form für den Amiga. Die Grafik und der Sound wurden extra für den Amiga aufpoliert. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad dieses Programms recht hoch angesetzt, und Einsteiger werden ihre Probleme haben. Auch sollte man zum Spielen von Might & Magic gut englisch können.

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: New World  
Zirka-Preis: 100 Mark

**AMIGA 83%**

Grafik: 76% Sound: 43%

POWER-WERTUNG: 83%



### Loom

'Loom' gibt's jetzt auch in einer komplett deutschen Version für den Amiga. Man hat das Gefühl, vor einem PC-Emulator zu sitzen, denn die Amiga-Version entspricht 1:1 dem PC-Vorbild. Man hat sogar das PC-Ruckselscrolling übernommen, was auf dem Amiga nun wirklich nicht geht. Spielerisch hat sich nichts geändert. Loom ist immer noch ein nicht sehr umfangreiches Adventure für Einsteiger. Einen ausführenden Test der PC-Version findet ihr in POWER PLAY 7/90.

Genre: Adventure  
Hersteller: Lucasfilm Games  
Zirka-Preis: 100 Mark

**AMIGA 54%**

Grafik: 85% Sound: 42%

POWER-WERTUNG: 54%



### Police Quest II

'Police Quest II' dürfen jetzt auch Amigafans spielen. Die Rollenspiele-Entwickler von Sierra haben das Spiel für den Amiga umgearbeitet. Die Grafik und der Soundeffekte gegenüber der PC-Version verbessert worden. Braucht es einige Zeit, um das Spiel zu spielen, so ist der Schirm erscheint. Wohl dem, der eine Hard-Disk hat, ein MB-Byte RAM braucht man außerdem. Insgesamt ein gutes spannendes Abenteuer.

Genre: Adventure  
Hersteller: Sierra  
Zirka-Preis: 110 Mark

**AMIGA 79%**

Grafik: 76% Sound: 65%

POWER-WERTUNG: 79%



### Neuromancer

Kaum zu glauben: Electronic Arts Multi-Spiel 'Neuromancer' auf dem Amiga. Wer hätte das noch zu hoffen gewagt? Grafik und Sound haben lüchzig zugelegt, am genialen Spiel hat sich nichts geändert. Hat man die häufigen Geldprobleme gemerkt, ohne zu viele Teile seines Körpers verkauft zu haben, ist es eine wahre Freude im Cyberspace rumzudüsen und Datenbanken zu knacken. Ein Adventure-Spaß für Computerfans, Amiga-Besitzer dürfen sich schon einmal freuen.

Genre: Adventure  
Hersteller: Electronic Arts  
Zirka-Preis: 90 Mark

**AMIGA 78%**

Grafik: 75% Sound: 65%

POWER-WERTUNG: 78%

# POWER-GAMES

## ACTION • SPANNUNG • ABENTEUER

**DIY 6,90,-**

### Das Schwert Skar

Skar verleiht seinem Träger elementare Kräfte. Es macht ihn unbesiegt und unsterblich. Aber es ist gut versteckt! Wer es finden will, muß den Gefahren eines langen Weges trotzen.

Bestell-Nr. 38784

### Die Flucht der Sumpfgeister

Als die Menschen begannen, die Sümpfe trocken zu legen, haben die Sumpfgeister mit dem einzigen vorhandenen magischen Staubsauger die Flucht zu einem weit entfernten Planeten ergriffen. Ein Sumpfgeist hat jedoch die Abreise verschlafen. Die Abreise verschlafen.

Bestell-Nr. 38785

### Operation Ushkurat

Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur wird die gesamte Mannschaft entführt...

Bestell-Nr. 38755

### Dungeon

"Dungeon" ist eine Variante des legendären Spielklassikers "PacMan". Die Spielfigur bewegt sich durch ein Labyrinth. Eingebaute Türen, Teleporter sowie diverse Hilfsmittel helfen Ihnen, Geistern und Monstern aus dem Weg zu gehen...

Bestell-Nr. 38760

### Operation Feuersturm

Sie sind "Mister James Bond" und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden – falls nicht, wird sie abgefeuert.

Bestell-Nr. 38735

### Howard the Coder

Howard hat eine Spieldeck. Leider stiehlt man seinen Computer und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden...

Bestell-Nr. 38765

### Ninjab

das ultimative Rollenspiel für C64/C128

Toshiro begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen. Sie sahen abgegriffen und uralte aus... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben.

Bestell-Nr. 38725

POWER-GAMES erhalten Sie im guten Fachhandel

  
**Markt&Technik**

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser

Zeitschriften-Bücher  
Software-Sammlung



# BESTIE

**E**s begann alles mit einem Literaturprofessor in Oxford, der seinen Kindern Gute-Nacht-Geschichten erzählte. Irgendwann entschloß er sich diese Geschichten aufzuschreiben und "Der kleine Hobbit" von J.R.R. Tolkien war geboren. Kurz darauf folgte "Der Herr der Ringe", der Meilenstein der Fantasy-Literatur. Als diese beiden Werke Anfang der siebziger Jahre in Deutschland erschienen, schlugen sie ein wie eine Bombe. Es gab kaum einen Verlag, der nicht plötzlich eine eigene Fantasy-Reihe ins Programm nahm. Die literarische Reise in das Land der Fantasie kam in Mode. Das Richtige für schlechtes Wetter: ein spannendes Rollenspiel ►







Kein Wunder, daß die Fans am liebsten selber in so einem Roman mitgespielt hätten. Wie so oft kam die rettende Idee aus Amerika. Dort hatten 1974 die beiden Studenten Gary E. Gygax und Dave Arneson ihr Rollenspielsystem "Dungeons & Dragons" auf den Markt gebracht und die Fangemeinde schrie "Hurra". Endlich war es möglich, in einer komplexen Fantasiewelt eigene Abenteuer zu bestehen. Die zugrundeliegende Idee war revolutionär und ungewöhnlich. Die Begebenheiten in der Rollenspielwelt ereignen sich zum großen Teil in den Köpfen der Mitspieler. Jeder schlüpft gedanklich in eine von ihm selbst erschaffene Figur und begleitet diese auf ihren Missionen und Abenteuern. Einer der Mitspieler übernimmt dabei die Rolle des Spielleiters. Er beschreibt den Abenteuern die sie umgebende Welt, hetzt ihnen Monster auf den Hals und

Mädels im Vormarsch:  
Emanzipation jetzt auch im  
Rollenspiel

spielt Schicksal und Gott zugleich. Um ein solches Szenario möglichst realistisch zu simulieren, ist eine Unmenge an Vorschriften erforderlich. So fällt allein das Regelwerk für "Advanced Dungeons & Dragons", dem nächsten Streich von Gygax und Arneson, mehrere tausend Seiten. Hier bleibt keine Frage unbeantwortet: Flora und Fauna werden ebenso akribisch beschrieben wie geographische und klimatische Besonderheiten der Spielwelt. Währungen, Berufe der Figuren, Waffen und Kampfsysteme alles wird berücksichtigt.

Natürlich blieb auch die deutsche Fan-Gemeinde nicht untätig. Inzwischen dürfen jedem Rollenspieler Spielsysteme wie "Midgard", "Armageddon" oder "Das schwarze Auge" bekannt sein. All diesen Spielen ist gemeinsam, daß viel gewürfelt wird, und eine Menge Tabellen ausgewertet werden müssen. Außerdem heißt es, immer eine ausreichende Zahl an Mitspielern zusammenzutrommeln; allein klappen diese Art Spiele nicht

Es ist kein Wunder, daß ein fingeriger Kopf auf die Idee kam, den Computer als Spielmeister einzusetzen. Er kann die ganze ästige Recherei übernehmen, versorgt uns mit Storys und Szenarien und ersetzt fehlende Mitspieler. Rollenspiel-Herz, was willst du mehr?

Keine Frage, Rollenspiele sind im Aufwind. Mit Recht, wie wir meinen. Unsere Action-Kollegen mögen es uns verzeihen, aber es gibt kein anderes Spiel-Genre, das ähnlich gefangen hält wie ein zünftiges Rollenspiel. Wer kann die Befriedigung beschreiben, wenn man nach durchwachter Nacht müde, aber glücklich mit der Gewißheit in den neuen Tag stolpert, daß man das Land der Fantasie für's erste von allem Bösen befreit hat — jedenfalls bis zum nächsten Rollenspiel. **Länderkunde leichtgemacht** Schon mal was von Mittel-Erde gehört? Natürlich, jeder kennt Mittel-Erde. Wieder war Väterchen Tolkien am Werk. Mittel-Erde ist der Schauplatz seiner Ring-Trilogie. Da haben wir schon einen wesentlichen Bestandteil jedes Rollenspiels.

# WIRTSCHAFTS-BARDEN



**Monster meucheln,  
Mädels retten, plündern, rauben und verbrennen: Rollenspiele sind beliebt wie nie. Damit Ihr nicht die Übersicht verliert, hier ein kleiner Führer in das Land der Abenteuer.**

So ein Abenteuer kann schließlich nicht im Stadtpark stattfinden. Es gilt, eine ganz neue Welt zu entdecken. Die typische Rollenspielwelt ist meistens irgendwo im fiktiven Mittelalter auf einem anderen Planeten oder einer anderen Dimension angesiedelt. Wichtig ist, daß sie der eigentlichen Hintergrundgeschichte möglichst viel Spielraum für Abenteuer und Aufträge läßt. In einer richtigen Rollenspielwelt gibt es Wüsten und Gebirge, Gletscher und Meere, tropische Dschungel und jede andere geographische Formation. Man findet Städte, Häfen, Burgen, Tempel und geheimnisvolle Labyrinth. Jede Welt hat ihre eigenen Götter und Dämonen, ▶



Name	Szenario	Charakter	Grafik	Computertyp	Schwierigkeitsgrad	Wertung
Adventure Ready The City	Fantasy	Solocharakter	3D-Grafik	Amiga Atari ST C 64	mittel	durchschnittlich
Adventure Ready The Enemy	Fantasy	Solocharakter	3D-Grafik	C 64	mittel	durchschnittlich
Battle Isle	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPCs	3D-Grafik	Amiga Atari ST C 64 MS-DOS	mittel	empfehlenswert
Battle Isle II	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPCs	3D-Grafik	Amiga Atari MS-DOS	mittel	durchschnittlich
Battle Isle III	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPCs	3D-Grafik	C 64 MS-DOS	schwer	empfehlenswert
Blackway I	Fantasy	vierköpfige Party	1D-Grafik	Amiga Atari ST C 64	leicht	durchschnittlich
Blackway II und Disk II	Fantasy	vierköpfige Party	1D-Grafik	Amiga Atari ST C 64	schwer	durchschnittlich
Champions of Key	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPCs	3D-Dungeons-Takti- sche Kampf aus Vogelperspektive	Amiga C 64 MS-DOS	sehr leicht	empfehlenswert
Crown of the Dark	Fantasy	vierköpfige Party	3D-Grafik	Amiga Atari ST	zu Experten	hervorragend
Crown of the Dark Battles	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPCs	3D-Dungeons-Takti- sche Kampf aus Vogelperspektive	C 64 MS-DOS	leicht	empfehlenswert
Dungeon Warrior	Fantasy	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	Amiga Atari ST C 64 MS-DOS	schwer	zu Fans
Dungeon War Dragon Knight	Grusel Szenario Fantasy	vierköpfige Party vierköpfige Party	1D-Grafik Vogelperspektive	Amiga Atari ST MS-DOS	sehr leicht mittel	durchschnittlich empfehlenswert
Drakonia	Fantasy	vierköpfige Party	1D-Grafik	Amiga Atari ST MS-DOS	leicht	zu Fans
Dungeon Mask Hilfsje	Fantasy	vierköpfige Party	3D-Grafik	Amiga Atari ST MS-DOS	mittelschwer	hervorragend
Dragon Knight	Fantasy	Solocharakter	3D-Grafik Dungeons in Vogelperspektive	Amiga Atari ST C 64 MS-DOS	mittel	durchschnittlich
Kingdom of the Legend of a Black Knight	Fantasy	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	C 64 MS-DOS	schwer	zu Fans
Legend of a Fantasy	Fantasy	Solocharakter	Vogelperspektive Dungeons in 3D	C 64	mittelschwer	durchschnittlich
Legend of a Fantasy	Fantasy	Party	3D-Grafik	Amiga Atari ST MS-DOS	mittel	empfehlenswert
Mad Science	Science-fiction	sechsköpfige Party	3D-Grafik, Vogelper- spektive in Dungeons	C 64 MS-DOS, hier: hier Mines of Titan	mittelschwer	zu Fans
Might & Magic	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPCs	3D-Grafik	C 64 MS-DOS	schwer	zu Fans
Might & Magic	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPCs	3D-Grafik	Amiga C 64 MS-DOS	schwer	empfehlenswert
Phantom III	Fantasy	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	Amiga Atari ST C 64 MS-DOS	leicht	empfehlenswert
Point of Rebellion	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPCs	3D-Grafik, Taktische Kampf aus Vogelper- spektive	Amiga Atari ST C 64 MS-DOS	zu Experten	hervorragend
Rings of Zulu	Fantasy	Solocharakter	Seitenansicht Vogelperspektive	Amiga Atari ST C 64 MS-DOS	mittelschwer	zu Fans
Silver of the Silver Battles	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPCs	3D-Grafik, Taktische Kampf aus Vogelper- spektive	C 64 MS-DOS	sehr leicht	durchschnittlich
Silver of the Silver Fantasy	Science-fiction	sechsköpfige Party	3D-Grafik und Vogelperspektive	C 64 MS-DOS	mittelschwer	empfehlenswert
Silver of the Silver Fantasy	Science-fiction	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	Amiga Atari ST C 64 MS-DOS	leicht	durchschnittlich
Silver of the Silver Fantasy	Science-fiction	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	Amiga Atari ST C 64 MS-DOS	mittelschwer	empfehlenswert
Silver of the Silver Fantasy	Science-fiction	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	MS-DOS	leicht	durchschnittlich
Silver of the Silver Fantasy	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPCs	3D-Grafik plus Dungeons aus Vogelper- perspektive	MS-DOS	mittelschwer	empfehlenswert
Ultima	Fantasy	Solocharakter	Vogelperspektive Dungeons in 2D	C 64 MS-DOS	leicht	zu Fans
Ultima	Fantasy	Solocharakter	Vogelperspektive Dungeons in 3D	C 64 MS-DOS	mittelschwer	zu Fans
Ultima	Fantasy	vierköpfige Party	Vogelperspektive Dungeons in 3D	C 64 MS-DOS	mittelschwer	zu Fans



**der totale Durchblick ist sicher**

**Der neue einzigartige Sammelordner von  
POWER PLAY**



## Bestell- Gutschein

**Ja, ich will**

**Exemplare**

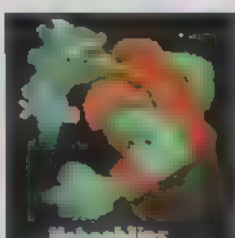
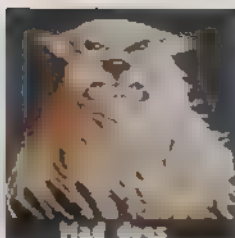
des POWER TIPS, unter dem Deckungspreis von 2,00 DM, vollständig  
versandkosten. Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung

Das ist der einzigartige Sammelordner für alle,  
die ihre POWER TIPS Stück zuck parad haben wollen. Diese  
Sammelhefte zu kaufen, nur hier bei POWER PLAY! Speziell für  
POWER PLAYLeser!

Immer Quitt! Der Computer-Magazin-Service Ernst Jost  
Postfach 40220 8000 München 5  
Da wir die POWER TIPS als eine Herausforderung  
sehen, ist es unser Ziel, sie Ihnen zu bringen. Wir  
sind stolz auf die Qualität der POWER TIPS und  
sind stolz auf die Qualität der POWER TIPS.

Jetzt bestellen und erhalten Sie POWER TIPS  
Euch ein, Anweisung dazu und schick sie  
zu einem Preis, den Sie noch besser  
Computer Service Ernst Jost  
Markt & Technik Ernst Jost  
Postfach 40220  
8000 München 5





Finstere Monster, die in fast jedem Rollenspiel zu finden sind

Schwertswinger benötigt eher etwas dickere Muskeln, um z.B. schwere Waffen zu heben. Gewandtheit ist vor allem für Mitglieder des Diebesberufes wichtig. Natürlich brauchen auch Kämpfer Gewandtheit, denn ein großer Krieger, der sich schlecht bewegen kann, wird ziemlich schnell von einem Monster gefressen. Weisheit ist wiederum für Magiekundige wichtig. Glück sollten möglichst alle haben. Ausstrahlung ist vor allem dann wichtig, wenn Eure Leute sich mit anderen, im Spiel vorkommenden Personen unterhalten müssen. Denn einem Charakter mit einer ordentlichen Portion Charisma hört man eher zu, als Charakteren mit der Persönlichkeit eines Betonklötzes. Skills stehen oftmals für besondere Fähigkeiten, die der Charakter von Haus aus mit ins Rollenspiel bringt oder im Laufe des Abenteuers dazulernen

steigt der Charakterlevel. Diese Beförderungen sind in Rollenspielen lebenswichtig. Klar, denn ein "Level-10-Charakter" kann besser zuschlagen und weiß feiner Zaubersprüche als ein "Level-1-Charakter".

Außerdem steigen mit höheren Stufen auch die "Hit"- oder Trefferpunkte. Diese Punkte zeigen an, wieviel Schläge Euer Charakter im Kampf mit finsternen Gesellen einstecken kann, ohne gleich den Löffel abzugeben. Je mehr Hit-Points so ein Charakter hat, desto besser. Ebenfalls steigen die "Spell"- oder Magiepunkte. Eurer zauberkundigen Charaktere mit höherer Erfahrungsstufe.

#### Vom Lehrling zum Meister

Wer hat noch nicht den eisigen Schauer gespürt, wenn ein liebevoll geflegter Rollenspiel-Charakter das Zei-chen segnet. Damit dieses Gefühl nicht zu oft entsteht, gibt's hier ein paar Verhaltensregeln für den aufstrebenden Jung-Abenteurer. Die wichtigste aller Regeln ist: Spielstand speichern! Und zwar so oft wie möglich. Nichts ist ärgerlicher als wenn Eure frisch beförderte Party von einer Horde Monster plattgewalzt wird, und ihr habt vorher nicht gespeichert.

Man sollte niemals vergessen, daß die Figuren am Anfang der Karriere ziemlich schwach unerfahren und meistens arm wie eine Kirchenmaus sind. Da einem die Götter nichts schenken, heißt es zuerst einmal trainieren, trainieren und nochmals trainieren.

Schaut Euch in der Welt um. Oft trefft ihr auf einen freundlichen Gesellen, der eine Auftragsvergabe. Solche Jobs sind genau das Richtige für einen Anfänger im Heldenleben. Das stärkt nicht nur den Charakter und die Moral. Mit etwas Glück springt auch noch ein ansehnlicher Batzen Geld oder Erfahrungspunkte dabei heraus. Mit einem dicken Geldbeutel könnt ihr feine Sachen machen. Wer möchte, kann in der nächsten Kneipe einen haben gehen (Bards Tale), andere amüsieren sich mit einer derberigen Prostituierten (Wasteland) und geben danach horrenden Summen für den Arzt aus, oder spenden Geld für wohltätige Zwecke (Ultima). Die gebräuchlichste Verwendung für Geld ist allerdings das Einkäufen von Ausrüstung in Läden. Denn mit großer Wahrscheinlichkeit seid ihr anfangs ▶

## File Guild Options



Eine fauchige Stadt für müde Abenteurer



Die typische Abenteurer-Party auf Beutezug

Charakter geschnitzt ist. Beim "Erstellen" der Charaktere werden die Werte quasi vom Computer für Euch ausgewählt. Ihr findet hier meistens Angaben für Stärke, Weisheit, Intelligenz, Gewandtheit, Glück und persönliche Ausstrahlung.

Je nach Beruf Eurer Spielfigur sind die einzelnen Werte unterschiedlich wichtig. Ein Zauberer, der viel mit Geisteskraft arbeiten muß, sollte natürlich eine dicke Portion Intelligenz besitzen. Ein beinhardt

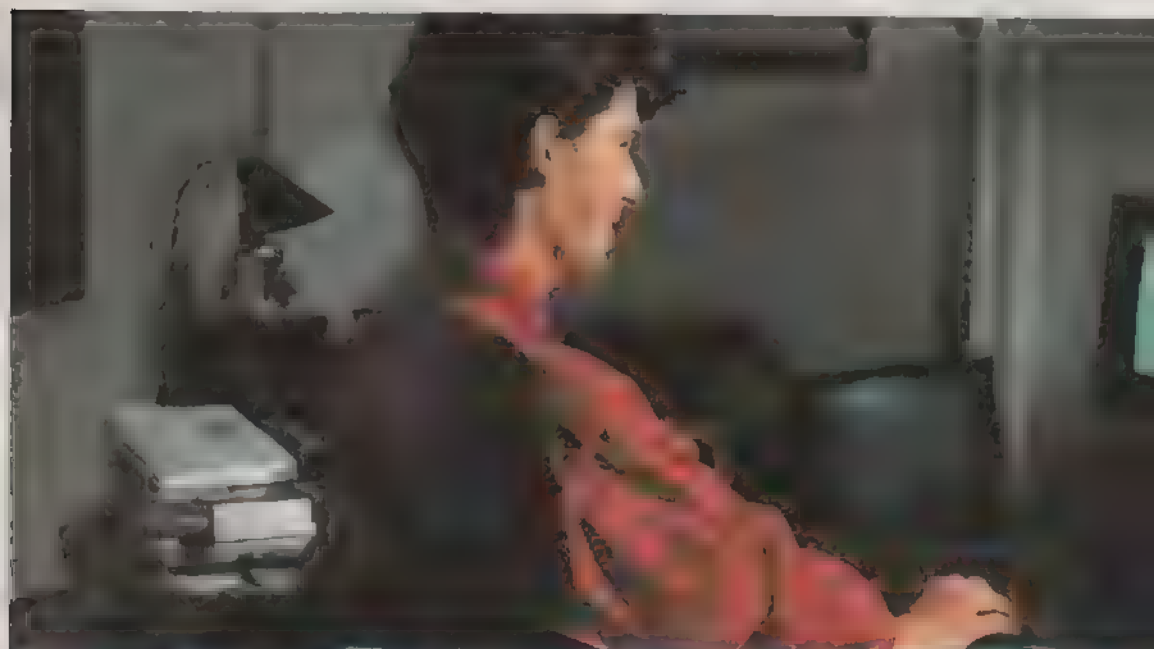
Zu solchen Fähigkeiten gehört z.B. der Umgang mit speziellen Waffen, Schwimmen und Klettern, Schlößer knacken oder besondere Meuchel Praktiken.

Die wichtigsten aller Charakterwerte sind die Erfahrungspunkte oder auch "Experience"-Punkte und der Charakterlevel. Je mehr Erfahrungspunkte eine Spielfigur durchs Lösen von Rätseln, Umhauen von Monstern oder Erlernen kleiner Aufgaben sammelt, desto höher

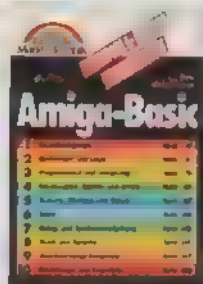


Amiga Bücher und Bookware

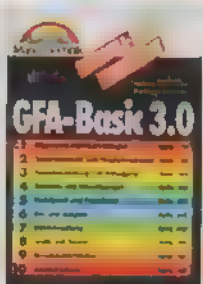
# Ich schau Dir in den



**W. Haring**  
**Schnellübericht**  
**Amiga-DOS 1.3**  
 Alle wichtigen Grundlagen und  
 Massenspeicher-Verzeichnisse und Lauf-  
 Werke und Sicherung, Ein- und Aus-  
 gabe - sowie Antworten auf alle Fragen.  
 160 Seiten, 12,5 x 20 cm, 1990  
 ISBN 3 89 890-730 X  
 DM 39,-



**P. Wollschlaeger**  
**Schnellübericht**  
**Amiga-Basic**  
 Alle wichtigen Grundlagen und  
 Massenspeicher-Verzeichnisse und Lauf-  
 Werke und Sicherung, Ein- und Aus-  
 gabe - sowie Antworten auf alle Fragen.  
 160 Seiten, 12,5 x 20 cm, 1990  
 ISBN 3 89 890-736 X  
 DM 39,-



**T. K.**  
**Schnellübericht**  
**GFA-Basic 3.0**  
 Alle wichtigen Grundlagen und  
 Massenspeicher-Verzeichnisse und Lauf-  
 Werke und Sicherung, Ein- und Aus-  
 gabe - sowie Antworten auf alle Fragen.  
 160 Seiten, 12,5 x 20 cm, 1990  
 ISBN 3 89 890-101 8  
 DM 39,-



**NEW**  
**A. K.**  
**Desktop Video**  
**auf dem Amiga**  
 Die Verbindung von Com-  
 puter und Video. Ein  
 Kompendium der grundlegenden  
 Übersicht mit genauer  
 Beschreibung der vielfal-  
 tigen Hardware-Erwei-  
 terungen. Der  
 Autor zeigt, wie man  
 Drucken und Programme  
 auf Video aufnehmen  
 kann. 120 Seiten  
 ISBN 3 89 890-312 6  
 DM 59,-



**NEW**  
**M. K.**  
**Amiga 2000-Buch**  
 Ein umfassendes, fundiertes Ein-  
 führung in die Bedienung  
 des Amiga 2000 und  
 2500. Mit leichtverstand-  
 licher Beschreibung der  
 Hardware und der ver-  
 schiedenen Ausbaumög-  
 lichkeiten. Dazu ausführ-  
 liche Darstellung von  
 Workbench 1.3, C.I. und  
 der neuen Shell.  
 2. überarb. Auflage 1990  
 160 Seiten  
 ISBN 3 89 890-287 1  
 DM 59,-



# Bildschirm, Kleines!

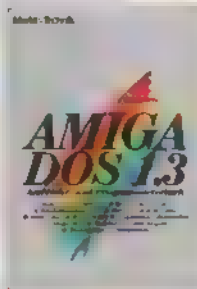
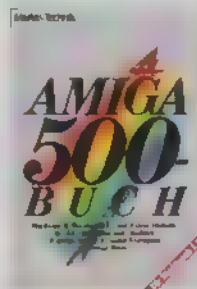
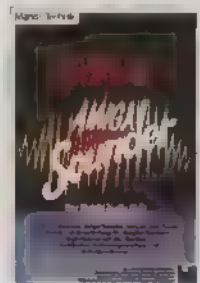
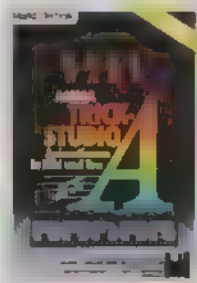


**NEU**  
G. Glaeser/T. Großer  
**Amiga 3-D-Sprinter**  
Prof. Software zum Buchpreis. Das Programm ergänzt den Amiga in seinen Grafikmöglichkeiten und reizt sie vollständig aus. Grafiken, Schichten, Animationen und Spiegelungen werden je nach Konfiguration in Echtzeit berechnet. Die Bedienung ist kinderleicht und erfordert gar keine vorherige Vorkenntnisse. In kurzer Zeit komplizierteste Objekte erzeugen können. 1990, ca. 250 Seiten, inkl. 2 Disketten.  
SBN 3-89090-109-3  
DM 98,-

**NEU**  
A. K. K. K.  
**AMIGA TRICKSTUDIO A, Version 2**  
Prof. Software zum Buchpreis. 1. Traumfabrik für den Amiga. Anwender vom Stummfilm Slapstick zum Werbespot - Trickfilm. Amiga unterstützt Sie beim Aufbau des Films. Die Umsetzung von Szenen, dem in Ablauf und hundert anderen Funktionen. 1990, 86 Seiten, inkl. 2 Disketten.  
SBN 3-89090-727-X  
DM 99,-

C. Fuch:  
**AMIGA REFLECTIONS**  
Prof. Software zum Buchpreis. Jetzt produzieren Sie mit Ihrem Amiga Bilder für Ihre private Diashow oder den Vorspann für Ihren Videofilm. Reflections erzeugt 16 Graustufen unterstützt den HAM Modus. Das Beglückte kann es sich leisten, die Bilder zu vergrößern und Tricks zu machen. 1989, 48 Seiten, inkl. 2 Disketten.  
SBN 3-89090-727-X  
DM 98,-

H. Knappe  
**Amiga Sounder**  
Prof. Software zum Buchpreis. ein Komplettpaket für den Einstieg in die Welt der digitalen Klänge. Zur Software gibt es eine Platte, die mit wenig Aufwand zu einem 4 Kanäle Digitizer ausgebaut werden kann. Die Beschreibung ist so ausführlich, daß auch Anfänger kaum etwas falsch machen können. 1989, 336 Seiten, inkl. 2 Disketten.  
SBN 3-89090-709-1  
DM 98,-



M. Breuer  
**Amiga-500-Buch**  
Eines der erfolgreichsten Computer-Bücher überhaupt. Alle wichtigen Software-Zubehör und eine ausführliche Beschreibung der Workbench 1.3. Durch viele Abbildungen und Beispiele werden Sie mit der Bedienung des Amiga 500 schnell vertraut. In einem übersichtlichen Nachschlageverzeichnis werden die Shell-Befehle erläutert. 1989, 336 Seiten, inkl. 2 Disketten.  
SBN 3-89090-300-2  
DM 49,-

W. Krey  
**Amiga-DOS 1.3**  
Im ersten Teil werden dem Anwender die Shell und die Amiga-Dateisystem-Struktur, Sequenzen und die Arbeit mit dem Editor erklärt. In einem systematischen Anhang finden Sie viele nützliche Tipps zur Optimierung Ihrer Programme. Der zweite Teil wendet sich an künftige Programmierer und zeigt, wie man den Betriebssystem und der Hardware vertraut. 1989, 336 Seiten.  
SBN 3-89090-802-0  
DM 89,-

\* neue verbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik-Bücher und Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerefachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser

**Markt&Technik**  
Zeitschriften · Bücher  
Software · Schulung

nur mit einem besseren Küchenmesser oder einem brüchigen Prügel bewaffnet. Ein richtiges Monster lacht sich darüber höchstens krank.

Macht auf keinen Fall den Fehler, Eure Fähigkeiten zu überschätzen. Bevor Ihr Euch an die wirklich harten Brocken wagt, versucht erst einmal ein paar ordinäre Verlesratten oder Stinkmorcheln zu erledigen. Das bringt die nötigen Erfahrungspunkte und macht Spaß. Außerdem sind solche Tierchen in einigen Spielen ein willkommenes Nahrungslieferant. Für absolut gemeine Oberdrachen sind blutige Anfänger mit niedriger Erfahrungstufe nur eine wohl-schmeckende Zwischenmahlzeit.

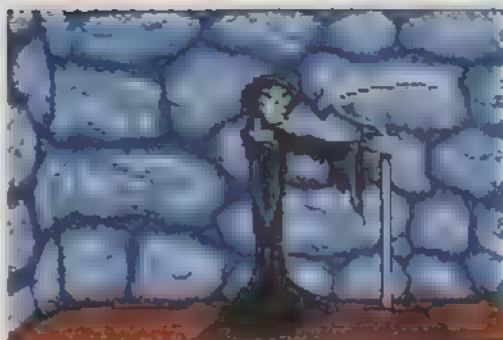
#### Kleine Monsterkunde

Ein Rollenspiel wäre kein Rollenspiel ohne Monster. Der Erfindungsreichtum der Programmierer kennt kaum Grenzen, wenn es darum geht, die vielfältigsten Kreaturen zu erschaffen, die dann nichts Besseres zu tun haben, als Euren Charakteren das Lebenslicht auszupusten. So ist schon von der blutigen Mücke bis zum gewaltigen Drachen alles in eine Monsterrolle gestopft worden. Findet man in Fantasy-Spielen neben den Standard-Monstern wie Orks, Kobolden und Trollen zusätzlich Tiere und Untote, so taucht in der kleinen Gruppe der Science-fiction-Spiele auch der eine oder andere Roboter als Gegner auf. Unterschiedlich ist auch die Anzahl der verschiedenen Monstergattungen pro Rollenspiel. Da gibt's Programme, die mit einer Handvoll verschiedener Monster aufwarten (Hilstar) oder den Spieler mit hunderten Kreaturen konfrontieren (Might & Magic II).

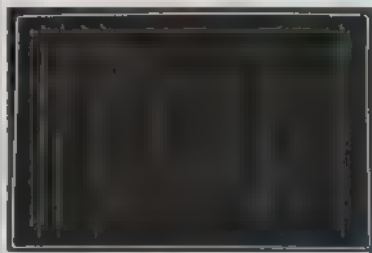
Das seit dem Herrn der Ringe am meisten beanspruchte und wohl auch am meisten verprügelte Monster eines Rollenspiels ist der Ork. Orks sind in fast jedem Fantasy-Rollenspiel in großen Massen anzutreffen. Orks sind oft das Monstervolk, die nur als Erfahrungspunkte- und Goldlieferanten dienen. Keine andere Monster-rasse wird wohl von dem normalen Rollenspieler deshalb so gering geschätzt wie die Orks. Völlig zu Unrecht, wie wir meinen. Wird zwar in dem Großteil der Rollenspiele der Ork nur als Partyfutter verwendet, so trifft man hier und da auch auf ein Spiel, in dem Orks

nicht nur dumm, schmutzig, brutal und zum Abmurksen gut sind. So zeigt z.B. das Spiel "Dragonflight", daß es auch anders geht. Ein Friedensvertrag mit Orks gehört hier zum guten Ton. Auch der neueste Teil der Ultima-Serie (Ultima VI) räumt mit dem Vorurteil auf, daß Monster generell schlecht und böse sind.

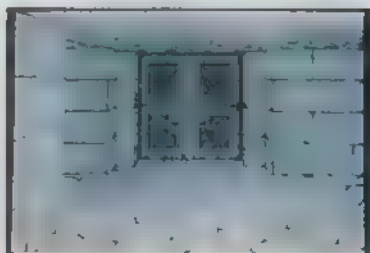
Ähnlich umstritten wie die Orks sind Drachen, die ebenfalls die Fantasywelten bevölkern. Früher war die Begegnung mit einem solchen Schuppentier für eine Gruppe Abenteurer eindeutig — Drachen fressen junge Frauen.



Wer hat Angst vorm schwarzen Sensemann?

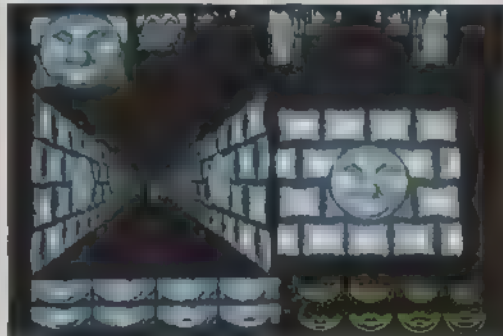


Wie die Zeit vergeht: Dungeons damals und heute



und kleine Kinder, spucken Feuer, sind stark bewachen einen dicken Schatz und sind generell furchtbar fies — also draufhauen. Heutzutage muß der Durchschnittscharakter schon etwas vorsichtiger mit den großen Echsen umgehen. Neben den allgemein bekannten Jungfrauen-Fressern gibt es nun auch nette Drachen: arme Drachen, dumme Drachen, schwache Drachen, kranke Drachen, kleine Drachen und gesprächige Drachen. Vereinzelt wurden sogar schon Babydrachen gesehen (z.B. in Phantasia III oder in Secrets of the Silver Blade).

Einfacher verhält sich die Lage bei Untoten, Zombies, morsche Gerippe, Ghoule, Mumien und Vampire. führen meist nichts Gutes im Schilde und so heißt die Devise: nur ein richtig toter Untoter ist ein guter Untoter. Weitere sehr beliebte Monstergattungen sind Insekten, Würmer und bössartige Haustiere. So werden Charaktere von Riesenspinnen, Tausendfüßlern, Bienschwärmen, Hunderdein, Katzenhorden und anderen, möglichst ins überdimensionale vergrößerten Tierchen attackiert. Auch hier braucht man sich über seine Vorgehensweise kaum Gedanken zu machen. Die Begegnung mit



Dungeon basteln leichtgemacht: ein Ratselmaul für alle Fälle



Kein Fünf-Sterne-Hotel, aber ein bequemer Rastplatz

soichen Monstern kennt meist nur die Sprache des Schwerfes.

Der schlimmste Feind, dem ein Rollenspieler normalerweise begegnen kann, sind Gegner menschlichen Ursprungs. Ganze Heerschaaren von bösen Rittlern, fieseln Magiern und verführerischen, aber tödlichen Hexen bevölkern die Rollenspielwelten. Diese Gesellen hauen nicht nur gut zu, sondern sind meistens in magischen Künsten bewandert. Schon so manche vertrauensselige Party mußte ins Gras beißen, weil sie sich unvorsichtigerweise mit einem harmlos aussehenden alten Mann angelegt hat, der sich als ausgebildeter Zauberer entpuppte.

#### Vom Schwert zur Zahnbürste: Items

Ebenso wichtig und faszinierend wie Monster sind die "Items", oder auf deutsch Gegenstände. Ohne Gegenstände geht im Rollenspiel fast nichts — Wer hat sich noch nicht über ein scharfes Schwert oder eine magische Rüstung gefreut, die er nach hartem Kampf mit einer Monsterhorde erobert hat. Auch

Schriftrollen mit Zaubersprüchen, Kräuter, Geigerzähler, Kaugummis, Kreditkarten, Schlüssel, Lampen, Fackeln und den einen oder anderen Knochen von Abenteurern, die vor Euch hier gewesen sind. Waffen und Rüstungen machen die größte Gruppe der Gegenstände aus. In fast jedem Rollenspiel gibt es kleine Läden, in denen Neulinge gegen bare Münze ihre Grundausstattung kaufen können. Leider bleibt es beim Besuch im Kaufhaus nur bei der Standardausrüstung. Die wichtigsten Sachen, die zum Bestehen der Abenteuer wichtig sind, findet man unterwegs — oft bewacht von dicken Monstern. Meistens werden diese Spezialwaffen oder Rüstungen mit einem "+" und einer Zahl dahinter versehen. So gibt's z.B. Langschwerter +5, oder Lederrüstungen +4. Diese Plus-Items sind wahre Wunderwerke, was Durchschlagskraft oder Schutzwirkung angeht. In einigen Rollenspielen sind Items auch mit einem besonderen Namen versehen, der ihre Eignung deutlich macht. Man findet Schwerter, die schlicht und einfach Langschwert-Drachentöter heißen. Wie der Name schon sagt, hilft dieses Schwert besonders gut im Kampf gegen Drachen.

Es gibt ebenfalls Gegenstände, die man tunlichst vermeiden sollte. Solche Items werden mit dem Zusatz "cursed", auf deutsch verflucht, versehen. Wer einen solchen Gegenstand nimmt, kann ihn oft ohne Probleme wieder abgeben. Wer ihn aber einmal benutzt ("equipped"), hat Pech gehabt. Ein verfluchtes Item klebt nun an der Hand oder an einem anderen Körperteil des armen Charakters fest und sorgt für allerlei Ärger. Es gibt verfluchte Items, die den Charakter schwächer machen, die ihn in einen kompletten Idioten verwandeln, die Monster anziehen wie ein Magnet einen Haufen Eisenspäne oder andere unfreundliche Sachen mit Eurer Spielfigur anstellen. Ein derart miesen Gegenstand wird man nur wieder los, wenn ein Priester oder ein Tempel mittels Magie den Gegenstand wieder entfernt. Wo wir auch schon beim nächsten wichtigen Punkt der Rollenspielwelt sind.

#### Ein Spruch für alle Fälle

Knallharte Ritter, kernige Ranger, flinke Diebe, blitzschnelle Ninjas — ganz nett

aber was ist das alles gegen einen richtigen Zauberer mit Rauschbart und spitzem Hui? Gib es etwas Größeres als einem besonders gemeinen Monster mit einem Feuerball das Fell anzusehen? Hier zählt nicht grobe Gewalt, allein die Kraft des Geistes ist gefragt. Grundsätzlich gibt es in der Welt der Magie zwei Schichten. Da sind zum einen die Priester und Kleriker, die sich der Mithilfe ihres jeweiligen Gottes bedienen. Ihre Zaubersprüche haben heilenden und schützenden Charakter. Ist eines der Partymitglieder verletzt oder braucht neue Kraft für einen bevorstehenden Kampf, kommt der Priester zum Zug. Er kann Krankheiten heilen, Vergiftete retten und durch Gebete einen Schutz für seine Weggefährten erfliehen. Natürlich kann ein erfahrener Priester auch einen tüchtigen Gotteszorn oder einen spirituellen Hammer auf die Fieslinge loslassen. In erster Linie ist er jedoch für das körperliche und geistige Wohl der Heiden-Gemeinschaft verantwortlich.

Richtige Zauberer sind aus härterem Holz geschnitzt. Es gibt sogar rechte Grobiane in dieser Zunft, die auch vor ganz gemeinen Sprüchen nicht zurückschrecken. Wehe dem Monster, das da an den Falschen gerät. Schon so mancher schuppige Drache hat sich in ein Grillhuhnchen verwandelt. Wenn ein Zauberer mit Feuerbällen, Schneestürmen und stinkenden Wägen zuschlägt, dann ist er eine Bereicherung für jede Truppe. Doch auch die Magie will erlernt sein. Am Anfang der Karriere kann so eine Geistesgröße vielleicht gerade einmal für Licht im Dunkeln sorgen oder einen kleinen elektrischen Schock austreten. Natürlich haben die verschiedenen Fantasy-Welten auch ein unterschiedliches Magiesystem. Reicht es in einem Spiel, elfen Spruchrollen zu sammeln, um neue Zaubersprüche zu lernen, so müssen in einem anderen Spiel die Zutaten erst mühsam gesucht und zusammengebraut werden. Der Fantasie der Spieledesigner sind hier keine Grenzen gesetzt. Ohne ein vernünftiges Magiesystem ist ein Rollenspiel nur die Hälfte wert.

#### Im Keller ist es dunkel

Kommen wir nun zum heimlichen Hauptdarsteller des Rollenspiels — dem Dungeon. So ein Dungeon ist nicht einfach

ein schnöder Keller, sondern fast eine Rollenspiel-Philosophie. Im Dungeon tobt das Abenteuerleben. Ohne Dungeon ist kein Rollenspiel komplett. Hier finden die meisten Kämpfe statt, werden Schätze gefunden und Rätsel gelöst. Prinzipiell kann man dabei zwei Typen unterscheiden. Da ist einmal das dreidimensionale Dungeon. Das Spielgeschehen wird aus der Sicht der Abenteurer dargestellt. "Dungeon Master" ist hierfür das beste Beispiel. Schon nach kurzer Zeit ist vergessen, daß man "nur" vor dem Computer sitzt. Ziemlich schaut man um die nächste Ecke, zuckt bei jedem Geräusch zusammen und hört förmlich das Wasser von feuchten Wänden tropfen. In anderen Spielen wird die Sicht aus der Vogelperspektive geboten.

Egal, ob in 3D oder von oben: Im Dungeon lauern besondere Gefahren auf den Abenteurer. Das erste Problem man kann sich böse verlaufen und den Ausgang erst als achtzigjähriger Greis finden. Clevere Helden zeichnen ihren Weg auf einem großen Bogen Papier mit. Merke: Ein guter Plan ist die beste Lebensversicherung. Einige Spiele bieten auch komfortable "Automapping" der Computer übernimmt hier das Kartenzichnen. Meist muß man dafür ein bestimmtes Item besitzen oder einen besonderen Skill lernen. Kristallkugeln und magische Kompass sind da sehr beliebt. Die meisten Dungeons sind mit Fallen bestückt, die auf unvorsichtige Abenteurer warten. Bodenlose Gruben, Giftpfähle, Fallgitter, lose Blöcke, verriegelte Türen mit komplizierten Schließern, alten Gemeinheiten um armen Abenteurern das Rollenspiel Leben schwerer zu machen. Bei Fallen, magischen Schatzkisten oder Schießern kommen meistens Diebe und Zauberer zum Einsatz. Ein cleverer Dieb dürfte keine Probleme mit Schließern und Schatztruhen haben.

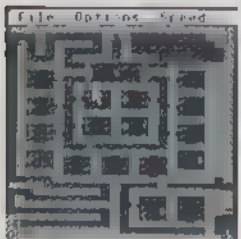
Zauberer besitzen besonderes Geschick im Aufspüren von magischen Gegenständen und Fallen. So ein Dungeon bietet eben für alle Berufsgruppen genug Möglichkeiten zum Ausleben und Trainieren.

#### Kurioses

Wer von dem ewigen Kampf auf der strahlenden Seite der "Guten" die Nase voll hat, sollte sich mal "Wizardry IV" an-



Was mag wohl in der Höhle lauern?



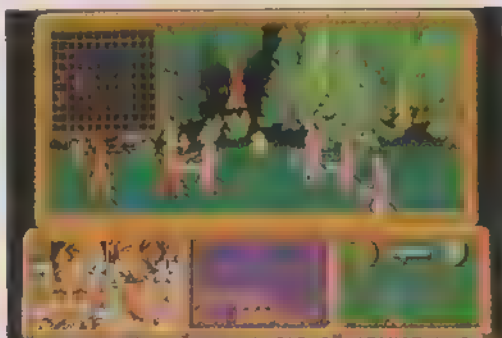
Es gibt viel zu entdecken

hier gilt, was schon für die Monster zutrifft. Einige Spiele bieten nur ein gutes Dutzend feiner Gegenstände, in anderen nimmt die Liste der Items fast Telefonbuchausmaße an. Was findet man nicht alles Nützliches: verzauberte Waffen, dicke Rüstungen, magische Tränke, gelicher Colours,





Der Unlotten Bastelbogen: Ein Skelett entsteht



So sieht der fertige Kampfschirm aus



Einer der ersten Entwürfe zu Dragonflight

schaufen. In diesem Solo-Rollenspiel übernehmt Ihr die Rolle des bösen Zauberers Werda den diese Abenteuer im ersten Teil der Wizardry-Reihe erledigt hatten. Der arme Magier ist in einem großen Labyrinth gefangen und muß sich ans Tageslicht zurückarbeiten, um dort mit neuen Schandtaten zu beginnen. Zur Verstärkung könnt Ihr in dem Labyrinth NPC-Monster anheuern, die Euch im Kampf gegen Abenteuer-Partys zur Seite stehen. An Wizardry IV sollten sich übrigens nur absolute Profis heranwagen, die schon den ersten Teil gelöst haben. Nicht umsonst gilt dieses Spiel als eines der schwersten des Genres und Neueinsteiger haben eine Überlebenschance gegen Null tendiert. Außerdem ist die Beschaffung dieses Rollenspiels in Deutschland schon ein richtiges Abenteuer für sich. Nur wer einen Apple II sein eigen nennt, kann's noch offiziell beziehen. PC-Besitzer müssen es schon beim Hersteller Sir Tech in den USA direkt ordern.

#### Wie entsteht ein Rollenspiel?

Wir wollten wissen, wie man auf die Idee kommt, ein Rollenspiel zu programmieren und was für Schwierigkeiten in einem solchen Projekt stecken. POWER PLAY fragte Eric Simon, einen der beiden Hauptinitiatoren des deutschen Rollenspiels 'Dragonflight'.

**POWER PLAY:** Wie seid Ihr eigentlich auf die Idee gekommen, das Projekt Dragonflight zu starten?

**Eric:** Die Idee hatten Udo Fischer (die andere Hälfte des Dragonflight-Gründungsteams) und ich vor gut drei Jahren. Wir spielten mit wachsender Begeisterung die Rollenspiele der 'Ultima'-Reihe auf dem C64. Da Udo und ich uns schon damals mit Programmierung beschäftigt hatten, kam uns der Gedanke, selbst ein Rollenspiel zu schreiben. Wir wollten zeigen, daß auch hier in

Deutschland Rollenspiele programmiert werden können, die den amerikanischen Produkten ebenbürtig sind.

**POWER PLAY:** Wie lange dauerte denn die Entwicklung von der Idee bis zu den ersten Programmierschritten?

**Eric:** Noch am selben Abend als wir die Idee in unserem Stammtisch mit einer Pilszaferten, haben Udo und ich schon die ersten Grafiken für Dragonflight gezeichnet. Bis man aber das erste Mal auf dem Computer in der Landschaft spazieren gehen konnte, verging fast ein ganzes Jahr.

**POWER PLAY:** Was war denn für Dich die schwierigste Arbeit an dem Spiel?

**Eric:** Was uns wohl am meisten Ärger, Schweiß und Arbeit gekostet hat, waren die ganzen Animationsphasen beim Kämpfen. Du darfst nicht vergessen, daß jede Waffe die ein Charakter benutzt, auch auf dem Bildschirm angezeigt wird. Ehe wir alle Waffen mit den entsprechenden Werten und Animationen hier eingebaut hatten, waren wir fast am Verzweifeln.

**POWER PLAY:** Warum hat denn Dragonflight ganze drei Jahre gedauert?

**Eric:** Zum einen ist so ein Rollenspiel nicht so eben "schnell schnell" zu machen. Ein ganzer Haufen Daten, Charakterwerte, Grafiken und vieles mehr wollen programmiert werden. Udo und ich haben zudem mit diesem Projekt angefangen, als wir uns nur in der Freizeit damit beschäftigt konnten. Ich testete damals gerade meinen Zivildienst ab und Udo studierte. Erst später wurde, zumindestens für mich, Dragonflight mit der Gründung von Thalion ein "Ganztagsjob".

Wir wünschen Euch schon mal viel Spaß beim Monster meucheln, Prinzessinnen retten und dem Erforschen der Fantasy-Länder oder einer ferneren Zukunft. vw/mh



Einen Feuerball in Ehren kann sich kein Monster und keine Party erwehren

# INSEKTENVERZEICHNIS

Berry Lösungsservice 83  
Bomico 2, 11, 13, 21, 29, 47

Computer-Markt Munster 61  
Computing 74  
Compy-Shop 61  
CP-Verlag 17  
CPS Frank Heidak 69  
Crystal Soft 91  
CWM 72

EC-Electronics 80

Flashpoint 63  
Fundur 61  
Funtastic Computerware 57  
Funware 74

Galaxy-Software 85  
Gamesworld Computershop 65  
German Design Group 77  
Groovesoft 74

Hamo 77  
HSC 60

Joysoft 78

Karosoft 75  
Kingsoft 83, 117  
Theo Kranz Versand 63

Markt & Technik  
Buch- und Softwareverlag 31, 34, 93, 99,  
105, 109, 112, 113

No Credits 95

Paradise of Games 41, 127

Rushware 38, 39, 3. US

Schlichting Computerstudio 49  
Schuster 76  
Soft Express 84  
Software Corner 51  
Software Kühn 77

United Software 9, 43, 4. US

Wial 7  
World of Wonders 83

# BRANDHEISSE SPIELE - EISKALTE PREISE!

## STRAMGA

Budokan	72 <sup>99</sup>
Castle Master	49 <sup>99</sup> 59 <sup>99</sup>
Castles	72 <sup>99</sup>
Dragonflight	62 <sup>99</sup> 82 <sup>99</sup>
Enllym in Soccer	59 <sup>99</sup> 59 <sup>99</sup>
ESD Double Play	59 <sup>99</sup>
F-28 F-14 Inter	59 <sup>99</sup> 59 <sup>99</sup>
Flame	72 <sup>99</sup>
Ghosts n Ghosts	49 <sup>99</sup> 59 <sup>99</sup>
Giants (4 Titel)	59 <sup>99</sup> 69 <sup>99</sup>
Hammerfest	59 <sup>99</sup> 59 <sup>99</sup>
Hero's Quest 1*	84 <sup>99</sup>

## PRIMO

Resolution 101	59 <sup>99</sup> 59 <sup>99</sup>
Starflight 2	72 <sup>99</sup> 72 <sup>99</sup>
Their finest Hour	82 <sup>99</sup> 82 <sup>99</sup>
Ultima VI*	84 <sup>99</sup> 84 <sup>99</sup>
Wayne Gretzky Hockey	59 <sup>99</sup> 59 <sup>99</sup>
Xenon 2 Megaloman	59 <sup>99</sup> 59 <sup>99</sup>

## 5. PER SCHNAPPCHEN

## ATARI ST (je 1989)

Afterburner	Alpha
Max One Arcade	Four Battle
Probe	Depe Vu Engine
Island	Island
Challenger	Passing Street
Shattered	Shattered
Starflight	Starflight
The Power	Victims

## AMIGA (je 1989)

Archipelago	Barbarian 2
The Caped Crusader	D.T. Olympic
Challenger	Dynasty
Force	Force
Island	Island
Shattered	Shattered
Starflight	Starflight
The Power	Victims

## C 64 Kassetten (je 99\$)

Egypt	Epics
Island	Island
Shattered	Shattered
Starflight	Starflight
The Power	Victims

## C 64 Disketten (je 99\$)

Battlestar	California Games
Dragon	Dragon
Island	Island
Shattered	Shattered
Starflight	Starflight
The Power	Victims

## IBM PC 5.25" (je 1989)

Archipelago	Barbarian 2
The Caped Crusader	D.T. Olympic
Challenger	Dynasty
Force	Force
Island	Island
Shattered	Shattered
Starflight	Starflight
The Power	Victims

## IBM PC 3.5" (je 1989)

Archipelago	Barbarian 2
The Caped Crusader	D.T. Olympic
Challenger	Dynasty
Force	Force
Island	Island
Shattered	Shattered
Starflight	Starflight
The Power	Victims

## IBM PC 3.5" (je 1989)

Archipelago	Barbarian 2
The Caped Crusader	D.T. Olympic
Challenger	Dynasty
Force	Force
Island	Island
Shattered	Shattered
Starflight	Starflight
The Power	Victims

## PRIMO

Resolution 101	59 <sup>99</sup> 59 <sup>99</sup>
Starflight 2	72 <sup>99</sup> 72 <sup>99</sup>
Their finest Hour	82 <sup>99</sup> 82 <sup>99</sup>
Ultima VI*	84 <sup>99</sup> 84 <sup>99</sup>
Wayne Gretzky Hockey	59 <sup>99</sup> 59 <sup>99</sup>
Xenon 2 Megaloman	59 <sup>99</sup> 59 <sup>99</sup>

## 5. PER SCHNAPPCHEN

## ATARI ST (je 1989)

Afterburner	Alpha
Max One Arcade	Four Battle
Probe	Depe Vu Engine
Island	Island
Challenger	Passing Street
Shattered	Shattered
Starflight	Starflight
The Power	Victims

## AMIGA (je 1989)

Archipelago	Barbarian 2
The Caped Crusader	D.T. Olympic
Challenger	Dynasty
Force	Force
Island	Island
Shattered	Shattered
Starflight	Starflight
The Power	Victims

## C 64 Kassetten (je 99\$)

Egypt	Epics
Island	Island
Shattered	Shattered
Starflight	Starflight
The Power	Victims

## C 64 Disketten (je 99\$)

Battlestar	California Games
Dragon	Dragon
Island	Island
Shattered	Shattered
Starflight	Starflight
The Power	Victims

## IBM PC 5.25" (je 1989)

Archipelago	Barbarian 2
The Caped Crusader	D.T. Olympic
Challenger	Dynasty
Force	Force
Island	Island
Shattered	Shattered
Starflight	Starflight
The Power	Victims

## IBM PC 3.5" (je 1989)

Archipelago	Barbarian 2
The Caped Crusader	D.T. Olympic
Challenger	Dynasty
Force	Force
Island	Island
Shattered	Shattered
Starflight	Starflight
The Power	Victims

## IBM PC 3.5" (je 1989)

Archipelago	Barbarian 2
The Caped Crusader	D.T. Olympic
Challenger	Dynasty
Force	Force
Island	Island
Shattered	Shattered
Starflight	Starflight
The Power	Victims

## IBM PC 3.5" (je 1989)

Archipelago	Barbarian 2
The Caped Crusader	D.T. Olympic
Challenger	Dynasty
Force	Force
Island	Island
Shattered	Shattered
Starflight	Starflight
The Power	Victims

Grüner Weg 28 D-5100 Aachen  
0241/52051-52 Fax 0241/52054

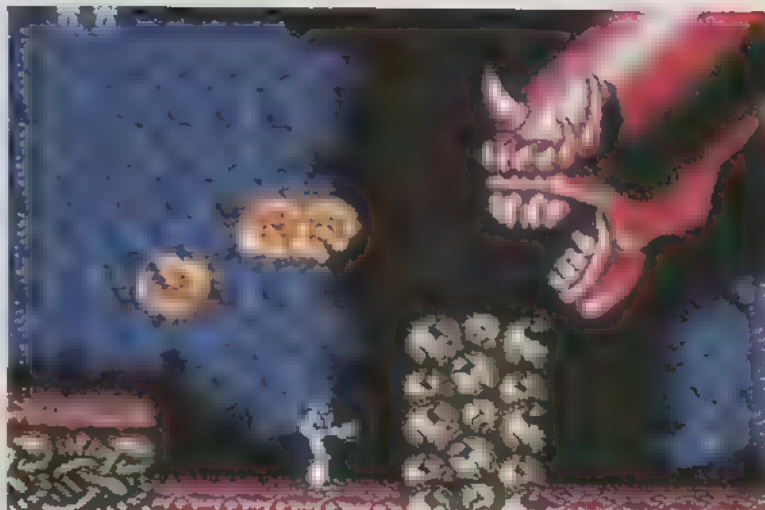


Seit über einem Jahrzehnt steht der Name Konami für Qualität in Sachen elektronischer Bidschirm-Unterhaltung. Wer ab und zu Gast in einer Spielhalle ist, konnte den Weg von Konami von Anfang an mitverfolgen. Die japanischen Spiele-Erfinder produzierten einen Hit nach dem anderen: "Gyruss" oder "Track'n Field" sind nur zwei Beispiele für Erfolge in den frühen achtziger Jahren. Der größte Hit war zweifellos "Gradius", bei uns auch als "Nemesis" bekannt. Dieses Kult-Ballerspiel gibt es inzwischen für viele populäre Computer- oder Videospiel-Systeme und gilt als Urvater der horizontal scrollenden Extrawaffen-Action-Spektakel. Die Nachfolger "Salamander", "Vulcan Venture" und "Gradius III" waren nicht minder beliebt.

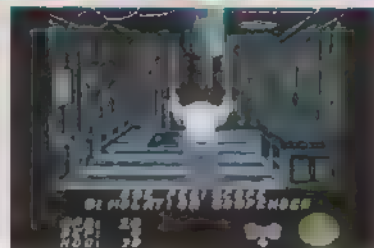
Konami gehört nicht nur in der Spielhalle zu den Eite-Firmen, auch die Besitzer des Nintendo Entertainment Systems (kurz NES) wissen die Qualität der Konami-Module zu schätzen. Spiele wie "Castlevania", "Life Force" oder "Track & Field II" sind Verkaufsschlager. Auch für den Game Boy erschienen mit "Gradius", "Motocross Maniacs" und "Quarth" tolle Module (bei uns momentan leider nur als Importe erhältlich).

Bislang wurden die NES-Module von Konami (wie auch alle Original-Nintendo-Produkte) über die Firma Bienengräber in Hamburg vertrieben. Als sich nun Nintendo entschloß, höchstpersönlich in Deutschland Fuß zu fassen (siehe POWER PLAY 8/90, Seiten 28/29), strebte man auch bei Konami Unabhängigkeit auf dem deutschen Markt an. Nach langwierigen Verhandlungen mit Nintendo ist Konami nun kein "Anhängsel" des japanischen Videospiel-Giganten mehr, sondern nimmt ab sofort den Vertrieb in Deutschland in die eigene Hand.

Insider wissen, daß die Firma Konami of Europe, mit Hauptquartier in Frankfurt, schon seit geraumer Zeit existiert. Doch bislang kümmerte man sich dort "nur" um den Vertrieb von Arcade-Automaten und MSX-Software. Das Sortiment an MSX-Programmen wurde 1989 leider aus dem Angebot gestrichen. Konami entwickelt in Japan zwar immer noch Spiele für die MSX-Computer, doch die Nachfrage in Deutschland ist



## PERESTROIKA IM NINTENDO-REICH



Ganz oben sieht man einen Schnappschuß aus dem furiösen Actionspiel "Probotector". Die Nintendo-Version des U-Boot-Simulators "Silent Service" steht den Computer-Vorbildern in nichts nach (oben).

einfach zu gering. Dafür gibt's ab sofort andere Neheiten. Neben Modulen für das NES nimmt man auch Software für alle populären Computer- und Arcade-Angebote auf. Diese werden allerdings nicht unter dem Konami-Label in die Läden kommen, sondern als Palcom-Spiele erhältlich sein, genauso wie einige Nintendo-Module. Die geplanten Spiele sind größtenteils Umsetzungen der eigenen Automaten-Programme, werden aber Adaptionen in Japan. Ob es dieses Jahr Game

Boy-Module von Konami in Deutschland geben wird, ist zur Stunde noch nicht entschieden.

Damit alles glatt läuft, residiert der Europa-Chef von Konami, Mr. Yamada, ab sofort ebenfalls in Frankfurt. Wir haben ihn beim Besuch in Frankfurt getroffen und einige Fragen gestellt.

**POWER PLAY** Wieso hat sich Konami jetzt dazu entschlossen, den Deutschland-Vertrieb in die eigenen Hände zu nehmen?

**YAMADA** Wir spielen schon länger mit dem Gedanken, doch die knallharten Verhandlungen mit Nintendo haben die Sache etwas hinausgezögert. Nun haben wir es endlich geschafft und werden mit Volldampf oslegen. Wir denken, daß der deutsche Videospiel-Markt in nächster Zeit mächtig boomen wird, und wir wollen von Anfang an dabei sein.

**POWER PLAY** Wie unabhängig ist Konami von Nintendo denn wirklich?



DER WEISHEIT

LETZTER SCHLUSS

# Thunder Force III

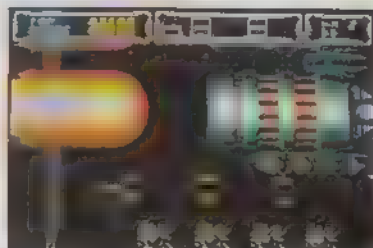
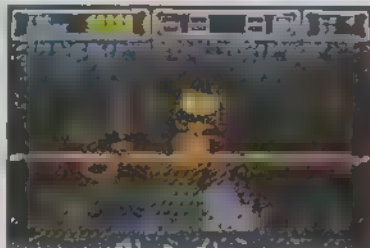
Die japanische Firma Tecmo Soft arbeitete bislang erfreutcherweise nach dem Motto "Klasse statt Masse". Mit dem Action-Spektakel "Thunder Force II" und dem Strategie-Hit "Herzog 2" sind erst zwei Module fürs Mega Drive erschienen. Das dritte im Bunde ist nun "Thunder Force III". Im Gegensatz zum Vorgänger hat man sich hier auf die horizontal scrollenden Spielstufen beschränkt, die aus der Vogelperspektive gezeigten Levels gibt's nicht mehr.

Bevor sich der angehende Raumschiff-Commander ins Sprite-Gelummel stürzt, darf er sich einen von fünf Planeten (steht jeweils für einen Level) auf der Sternkarte aussuchen. Ist die Wahl getroffen, läuft der Grafik-Chip des Mega Drives auf Hochtouren und zaubert horizontales Mehrfach-Parallax-Scrolling und mächtig viele Sprites aller Größenklassen auf den Bildschirm. Das Szenario ist von Level zu Level vollkommen unterschiedlich. Auf dem Feuerplaneten fliegt man buchstäblich durch den flammenden Vorhof der Höle auf der Eiswelt kreuzen gigantische Eiszapfen die Flugbahn auf dem Wasserplaneten erschweren Luftbläschen das Manövrieren unter Wasser, die Irrealität zeigt mit riesigen feuerbälle-spuckenden Pflanzen ihr gefährlichstes Gesicht und der Bergplanet wartet schließlich mit gewaltigen, sich ständig verschobenden Gesteinsplattformen auf. Sollte man wider Erwarten die fünf Level gemeistert haben, steht die härteste Herausforderung parat: der sechste Planet. Im Gegensatz zu den bisherigen Spielstufen ist diese wiederum in drei Abschnitte unterteilt. Zunächst muß ein riesiges, mehrere Bildschirme langes und hohes Raumschiff von allen Seiten beschossen werden ("R-Types" dritter Level läßt grüßen). Danach geht's auf ins Innere des Planeten, wo die Scrolling-Richtung alle zehn Sekunden wechselt und erneut vollkommen neue Gesichter ihre Aufwartung ma-



Wer hat ein schöneres Endmonster zu bieten? (Mega Drive)

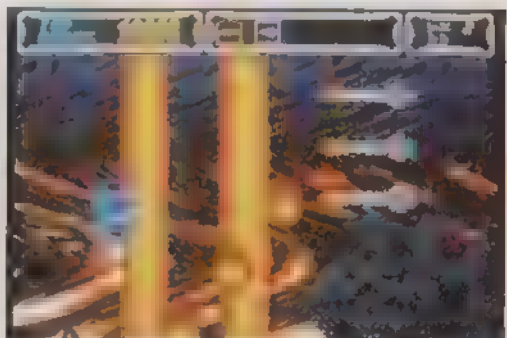
Ohne Extrawaffen kann man sich hier leicht die Finger verbrennen (Mega Drive)



Rechts seht ihr die Auspuffgase des Riesenraumschiffs, links einen Schnappschuß des vierten Levels

chen. Last, but not least jagen Euch zwei weitere, hundsgeimie Endgegner. Angst ein ehe der opulente 5-Minuten-Nachspann für die nervenaufreibende Arbeit entschädigt.

Ohne Extrawaffen ist hier natürlich kein Blumentopf zu gewinnen. Deshalb fliegen an bestimmten Stellen in jedem Level nette Geschöpfe durch den Bildschirm, die bei einem Treffer eines von acht Extras hinterlassen. Fünf verschiedene Waffen, ein Zusatz eben, zwei rotierende Boole oder einen Schutzschirm. Die dringend benötigten Waffen sind ein Laser Feuerkraft nach hinten. Fä-



Wer hier nicht Feuer fängt, dem ist nicht zu helfen (Mega Drive)





Dies ist der allerletzte Gegner im achten Level (Mega Drive)

erschuß nach vorne. Raketen nach oben und unten sowie Lenkraketen. Während des Spiels kann man jederzeit zwischen den Extras hin- und herschalten. Außerdem darf man

die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs den "Umgebungsbedingungen" anpassen. Wenn man ein Leben verliert, geht die Waffe flöten, die man zuvor angewählt hatte. *mg*

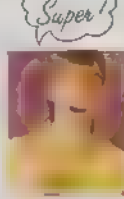
Ich kann Martin nur zustimmen: Was für ein Spiel! Eine Witzigkeit stört mich allerdings. Durch die vielen Continues war ich nach acht Versuchen schon im siebten Level. Das ging mir etwas zu schnell. Doch wenn man den Schwierigkeitsgrad



wechselt, gibt es einen veränderten Spielablauf (nicht nur mehr Schüsse, sondern auch neue

Angriffe auf anderen Positionen), was natürlich für neue Motivation sorgt. Davon abgesehen ist die Grafik gigantisch (vom zweiten Level träume ich), hat die Musik "Super Shmobi"-Qualitäten, und bietet "Thunder Force III" ultimative Balleispaß fürs Mega Drive. Bei diesem Spiel klebe ich förmlich an der Bildröhre.

Mit "Thunder Force II" legt nun die definitive Action-Orgie fürs Mega Drive vor. Es ist beeindruckend, wie die Japaner es geschafft haben, fastische Grafiken, packende Melodien und eine ausgezeichnete Spielbarkeit unter einen Hut zu bringen. Jeder der acht Levels (fünf plus drei) ist anders aufgebaut mit komplett neuen Feinden und Hindernissen ausgestaltet — praktisch eine Welt für sich. Glaubt man zu Beginn noch, daß die Spalte-Konfusion auf dem Bildschirm nur mit Glück zu überwinden ist, so nähert man sich etappenweise mit jedem Raumschiff-Verlust der siegreichen Taktik



Die Motivation geht deshalb nie verloren, da man immer ein Stückchen weiter vorankommt. OK, in manchen Situationen muß man wissen, welche Formation oder Barriere als nächstes auf einen zukommt, doch mich stört das nicht. Ein bißchen

Auswendiglernen gehört dazu. Einfach genial sind die Extrawaffen. Man hat nur eine Chance, wenn man zum richtigen Zeitpunkt das richtige Extra einsetzt. Eine so konsequente Extra-Ausnutzung ist ebenfalls einmalig. Kein Action-Freak kommt an diesem Edel-Modul vorbei — egal, wieviel und welche anderen Bausteine er schon besitzt.



Das Bild Murray-Sprite macht sich breit (Mega Drive)

## DER SPUK NIMMT KEIN ENDE

# Ghostbusters

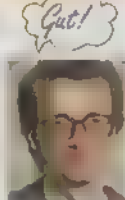
Das Geisterjäger Team "Ghostbusters" bestirnt höchst erfolgreich zwei Spielfilme, eine Zeichentrickserie und diverse Computerspielvarianten. Das neue Ghostbusters-Modul fürs Mega Drive ist aber keinesfalls eine altersschwache Umsetzung. Vielmehr wurde ein brandneues Spielprinzip rund um die Abenteuer der parapsychologischen Kammerjäger gestrickt.

In fünf unterschiedlich großen Häusern sind diverse Geister los. Vier Gemäuer davon könnt Ihr am Anfang direkt wählen. Ihr steuert einen Ghostbuster durch die verschiedenen Etagen. Ziel der Erforschung ist das Einfangen eines Obergests, doch auf dem Weg zu ihm müssen diverse Klein-Spuk

bolde abgeschossen werden. Mancher Geist läßt beim Verfluchten ein Tröpfchen Ektoplasma fallen, dessen Einsammeln verbrauchte Lebensenergie zurückbringt. Für das Erlegen jedes spirituellen Störenfrieds gibt's Geld, mit dem Ihr in zwei Geschäften Extrawaffen und andere nützliche Gegenstände kaufen könnt (z.B. Lampen für finstere Ecken, ein Schutzschild, Kraftspender, die verbrauchte Energie zurück bringen oder Bomben). Ist in einem Haus der Obergeist erledigt, gibt es eine Extraprämie.

Fünfmal dürft Ihr mit "Continue" im gleichen Level weitermachen, wenn alle drei Leben Eurer Spielfigur dahin gemauert wurden. Danach ist endgültig Schluß. *hl*

Ein paar Activision-Programme erhellten das letzte Ghostbusters-Computerspiel ziemlich verhasst. Daß man aus dem Kinostoff ein solches Spiel machen kann, sollten die zuständigen Schlafmützen bei dieser Segaversion bestaunen. Das Mega Drive-Ghostbusters ist eine solide Mischung aus Jump-and



Run- und Actionspiel mit vielen Extras, witziger Grafik und klottem Spielablauf. Die Steuerung erlaubt elegante Sprünge und Schußmanöver. Die Komplexität ist jedoch nicht überbewertet. Ein solches Spiel mit Schweregrad "Easy" und macht von den Continues Gebrauch, ist man schnell durch.

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Techno Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

85%

Grafik: 87%

Sound: 78%

POWER WERTUNG: 85%

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

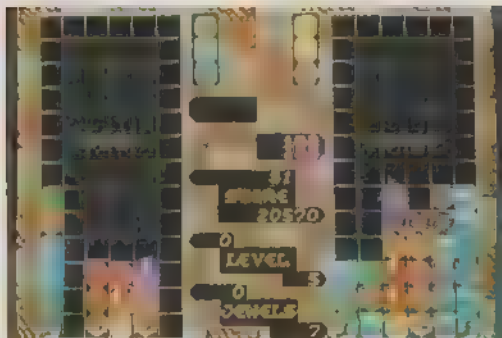
MEGA DRIVE

64%

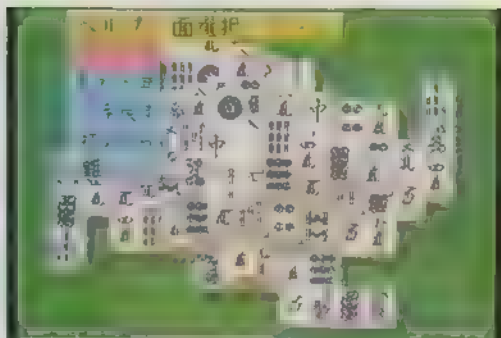
Grafik: 71%

Sound: 54%

POWER WERTUNG: 64%



Zwei Spieler im Duell. Wer kombiniert schneller? (Mega Drive)



Fehlt ein Stein, ist groß die Pein (PC-Engine)

## ALTER HUT, MÄCHTIG GUT

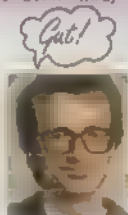
## Columns

Frisch aus der Spielhalle aufs Mega Drive: Segas aktueller Automaten Erfolg "Columns" variiert eine allseits bekannte und beliebte Denkspielidee. Das Grundprinzip ist dem Knobelklassiker "Tetris" entlehnt. Verschiedene Spielfiguren plumpsen eine nach der anderen dem Boden des Spielfelds entgegen. Um zu vermeiden, daß die Fläche zugestapelt (und damit das Spiel beendet) wird, müßt ihr die Figuren während ihres Falls so drehen, daß sie bei m Landen in Verbindung mit anderen Steinen eine bestimmte Kombination ergeben und damit verschwinden. Bei Tetris kam's drauf an lückenlose Reihen zu bilden. Bei Columns hingegen gelten die gleichen Regeln wie beim

Computerspiel Colors. Jede Spielfigur besteht aus drei verschiedenfarbigen Steinen. Durch Drücken des Feuerknopfs verschiebt man die Reihenfolge der Farben. Sobald mindestens drei gleichfarbige Steine aneinandergereiht sind (egal, ob übereinander, nebeneinander oder diagonal), verschwinden sie. Je länger ihr spielt, desto schneller kommen die Steine angeplumpst. Zwei Spieler können übrigens auch gleichzeitig antreten.

Zusätzlich zum Automaten-Modus gibt es eine Columns-Variante, bei der auf Zeit gespielt wird. Das Modul merkt sich die Bestzeit und die Initialen des Rekordhalters (aber nur so lange, bis das Mega Drive ausgeschaltet wird). *hl*

Auf die Tetris-Umsetzung fürs Mega Drive muß man immer noch warten, doch Columns ist ein nahezu gleichwertiger Ersatz. Das einfache Spielprinzip mit den Farbkombinationen wurde geschickt durch eine Vielzahl von Variationen aufgemöbelt. Das Aneinanderreihen verschiedenfarbiger Steine



hat einen schwer beschreibbaren, neuen und ausgesprochen hartnäckigen Charakter. "einen Versuch mach ich noch!" Zudem liefern die Programmierten bei Grafik und Sound ruhmvollere Qualitäten als bei Denkspiel-Fans werden. *hl*

## REZEPTFREIER TRANQUILIZER

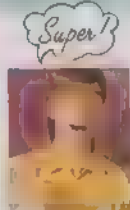
## Shanghai II

Als vor drei Jahren auf einen Schlag fast alle Amiga-Besitzer aufgehört hatten, wegen Gurus zu fluchen, Aliens zu verdämmen und in 4096 Farben zu malen, war nicht etwa bundesweit der Strom ausgefallen. Nein, die schlichte Memory-Variante "Shanghai" fesselte Zehntausende an den Monitor und beruhigte die gestreßten Nerven. Activision's Shanghai war zweifellos das bislang spannendste und zugleich fesselndste Computerspiel. Die japanische Firma Hudson Software'scherte sich die Fortsetzungs-Lizenz und beschert nun PC-Engine-Besitzern, die ein CD-ROM ihr Eigen nennen können, den zweiten Teil des "Such-das-passende-Teichen"-Klassikers. Für Shanghai-Alpha-

teilen sei hier noch einmal das Spielprinzip erklärt. 36 verschiedene, mit japanischen Mahjong Symbolen versehene Spielsteine, die jeweils viermal vorkommen, wurden zu bestimmten Figuren aufgeteilt. Ihr müßt den Steinen-Stapel komplett abbauen, indem ihr immer zwei gleiche Teile anklückt. Diese Steine müssen allerdings von oben, links oder rechts frei zugänglich sein, so daß man sie ohne einen anderen Stein zu verschieben wegnehmen kann. Außerdem kann man die bekannten Figuren wie z.B. Zugzwang, Zugrücknahme und Zeitlimit werden sechs verschiedene Figuren, vier "Steinen-Designs" und vier Schwierigkeitsgrade geboten. Leider sind alle Menüs auf japanisch. *mg*



Shanghai zu dem Amiga ist (ohne zu funkeln) das von mir meistgespielte Computerspiel aller Zeiten. Himmlisch spannend und interessant zugleich. Shanghai II hat logischerweise dieselbe Wirkung auf



mich. Dank der verschiedenen Spielfelder ist es eine Spur abwechslungsreicher. Dies ist allerdings auch der einzig größere Unterschied zum ersten Teil — etwas enttäuschend. Die goldene Stimmgabel gebührt dem Musiker, die abendländische Instrumentalmusik von CD ist absolut fantastisch.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Sega  
Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

77%

Grafik: 60%

Sound: 45%

POWER-WERTUNG: 77%

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Hudson  
Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE

88%

Grafik: 64%

Sound: 88%

POWER-WERTUNG: 88%







Zwei behämmerte Zwerge säubern den Bildschirm (PC-Engine)

DONK... DONK... DONK...

## Dondokodon

Das Spiel mit dem unaussprechlichen Namen handelt von zwei Zwergen, die mit großen Holzhammern so ziemlich alles plattmachen, was sich ihnen in den Weg stellt. Und das ist eine ganze Menge. Kleine, aber niedliche Färgchen hüpfen über den Bildschirm, rosa Hasen kommen angehoppelt, Schudkröten schießen mit Feuerbällen und kleine unartige Jungs verdichten das Chaos mit ihren Bumerangs. Die Gegner toben auf mehreren Plattformen herum, und die Zwerge müssen auf die Etage hüpfen, um dort mit ihren Hämmern kräftig aufzuräumen. Die platten Gegner schmeißen sie dann gegen die Wand, woraufhin sich diese in punktespendende Früchte verwandeln.

Wie es sich für ein Geschicklichkeitsspiel gehört, dürfen auch hier Extrawaffen nicht fehlen. So gibt's etwas mit dem ein Zwerg seine Lebensenergie zurückgewinnt, sofern er zuvor öfters mit Gegnern in Berührung kam. Dies ist für ihn nämlich reichlich ungesund. Durch ein weiteres Extra kann er den Hammer weit schmeißen und braucht sich nicht direkt in die Gefahrenzone der Gegner zu begeben. In höheren Spielstufen werden immer neue Feinde präsentiert. Sogar vor einem Erdbeben mit heruntergefallenen Steinen ist man nicht gefeit.

Nach jeweils zehn Levels erscheint ein wohlgeformter Endgegner, der den Zutritt zu den nächsten Kammern versperrt.

Erinnert Ihr Euch noch an das Spiel Mario Bros. (ohne Super?) fürs Nintendo-System? Dondokodon spielt sich im ersten Moment sehr ähnlich. Hier plättet man die Viecher mit einem Hammer, aber das ganze Drumherum entspricht ungefähr dem Diddy-Modul. Hinter dem Spielwitz des Vorbildes hängt Taito aber



um Längen hinterher. Dazu ist auf dem Bildschirm ein bisschen zu viel los. Die Kollisions-Abfrage mehr als genau so, daß der Charakter unbedachten Bewegung ein Lebewesen ist. Das Ganze eine Spur weniger pingelig und Dondokodon wäre ein lustiges Modul. So ist es ein schlichtweg zu schwer.



Geschwindigkeit ist Trumpf: schnell, schneller Download" (PC-Engine)

SCHNELL-SCHUSS

## Download

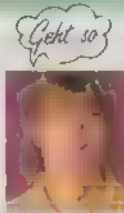
Bei Spielen für die PC-Engine gibt's wie Sand am Meer "Download"-Unter-scheidet sich in einem Punkt wesentlich von der Konkurrenz. Vor Spielbeginn und zwischen den Levels wird minutenlang eine dramatische Geschichte erzählt und mit Standbildern sowie Animations-Sequenzen unterlegt. Leider sind viele Informationen in japanischer Sprache gehalten, so daß der Sinn oft im Verborgenen bleibt.

Nach den unkonventionellen Filmeinlagen düst der Held höchst konventionell in atemberaubender Geschwindigkeit über horizontal scrollende Landschaften. Mindestens sechs Level liegen vor Euch, die wiederum in zwei bis drei Spielstufen unterteilt sind. Bevor die Raumschiff-

dusen gezündet werden darf man sich die Bewaffnung aussuchen. Ihr müßt Euch zwischen Streuschuß und Laser einerseits sowie Lenkaketen, Schutzschild und Smartbomben andererseits entscheiden. Die gewählten Alien-Verächter können während des Spiels mit Extras erneuert oder ausgebaut werden. Der Energievorrat Eures Abfangjägers, der mit jeder Feindberührung schwindet, ist ebenfalls per Extra-Aufnahme aufzufüllen.

Ungewöhnlich für ein Ballerspiel: Nach den meisten Levels dürft Ihr Euch ein Paßwort notieren, mit dem Ihr beim nächsten Spiel dort weiterkämpfen könnt, wo Ihr Tags zuvor gescheitert seid.

Die Aufmachung ist super. Man fühlt sich wie James Bond im neuen 007 Abenteuer. Leider ist der Spielablauf nicht ganz so spannend und weitaus ideenloser wie die Action-Einlagen im Film. Manche Levels gehören mir in Sachen Feindformationen und Endgegner-Strategie ziemlich gut, andere hingegen haben



mich ziemlich genervt. Ohne Glück kommt da kaum einer heil durch. Dank der Paßwörter kann man sich wenigstens Level für Level vorarbeiten. Wenn alle bisherigen Ballerspiele auf der Engine zu leicht sind, der sollte einen Blick auf Download riskieren. Schneller wurde noch nie geschildert und geballert.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Taito, Zirk-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

Grafik: 68%

Sound: 59%

POWER-WERTUNG 67%

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: NEC Avenue, Zirk-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

Grafik: 69%

Sound: 68%

POWER-WERTUNG 67%

KOMMT EIN SCHUSS GEFLOGEN

# Super Star Soldier

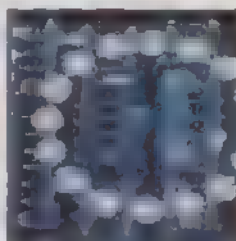
Hudson Soft startet einen neuen Angriff auf das Portemonnaie der PC-Engine Besitzer. "Super Star Soldier" das von Aufmachung und Spielablauf stark an "Gunhed" erinnert, könnte vor allem Baller Freaks in Versuchung führen. Das abwechslungsreiche Weltraum-Szenario scrollt in rasantem Tempo von oben nach unten am eigenen Raumschiff vorbei. Neben den obligatorischen Feindformationen plus Endgegner tummelt sich ab und zu ein besonderes Raumschiff auf dem Bildschirm, das wertvolle Fracht mit sich führt: Extrawaffen. Nach dessen Abschuss schweben plötzlich gelbe, grüne, blaue oder rote Krügel herum. Das gelbe Extra sorgt für einen galaktischen Flammenwerfer, grün bringt einen dreistrahligen Blitz auf den Bildschirm, blau zaubert kreisförmige Schüsse hervor und rot verstärkt den normalen Schuss, so daß er in mehrere Richtungen abstrahlt. Je öfter man einen gleichfarbigen Krügel aufnimmt (klappt bis zu vier Mal), desto schlagkräftiger die Waffen. Zusätzlich darf zwischen Begleittraumschiffen an der Seite und Lenkraketen gewählt werden. Die Geschwindigkeit des eigenen Abfangjägers könnt ihr während des Spiels jederzeit den Umweltbedingungen anpassen.

Ähnlich wie bei "Gunhed" muß man nach dem Verlust eines Lebens den Level wieder

von Fortschritt keine Spur. Besser als "Gunhed" ist "Super Star Soldier" nicht. Die Formationen sind leider nicht ganz so ausgeklügelt wie beim Vorbild und der Schwierigkeitsgrad ist enorm hoch. Was mich besonders ärgert: Sobald man seine Extras eingebüßt hat, ist man praktisch chancenlos. Trotzdem bereitet es eine Menge Spaß, mit dem grünen Dreizack eine Brezche durch die fleckerfleckigen

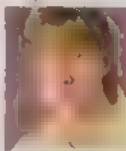


Die Extrawaffe des Monats: der grüne Energieblitz mäht alles nieder (PC-Engine)



Wie komm ich hier raus?

Gut!



Feindesherden zu schlagen, je höher der Level, desto variantenreicher der Spielablauf und sogar die Grafik legt zu. (Schön die Kristallwelt in Level 5.) Durch seine begabte Spieler führen an Super Star Soldier vorbei zwei weitere — trotz der unbegrenzten Continues. Profis die eine neue Herausforderung suchen, sollten sich angesprochen fühlen. Der Starke ist am mächtigsten allein.



Dieser Level ist allein der rigorosen Punktejagd vorbehalten der High-Score-Jäger unterwegs (PC-Engine)

von vorne beginnen — außer es wurde zuvor ein pulsierender Krügel geschnappt. Dann darf an der Stelle weitergeballert werden. Außerdem hat so ein Krügel eine nette Nebenwirkung: Bei Berührung wird

eine Explosion ausgelöst. Als besonderen Gag gibt es ein spezielles Zwei- oder Fünf-Muten-Spiel, das Euch durch einen Extra-Level führt, um dort in der vorgegebenen Zeit auf Punktejagd zu gehen. mg

Das soll der Nachfolger zum Actionknüller "Gunhed" sein? Un glaubliches. Slangen breitere sich aus. Ge wisser Anreiz von "Super Star Soldier" zum Vorgänger sind nicht zu leugnen, aber wo ist die fantasische Spielbarkeit von "Gunhed" geblieben? Wo "Gunhed" durch Ideenreichtum und spielbare Action brilliert, regiert bei Super Star Soldier die Hektik. Auch das Extrawaffensystem läßt zu wünschen übrig. Weniger Auswahl

Gut so



als beim Vorgänger und das Fehlen von jetzt —, zeigen den "Smart Bombs" geht mir schmerzlich ab. Technisch geht's kaum etwas auszu setzen. Vor allem die Spritdichte pro Quadratzentimeter Bildschirm ist höchst rekordverdächtig — und das ohne Fackern oder rapiden Geschwindigkeitsverlust. Allerdings verliert man beim Massenaufmarsch der Sprites sehr schnell den Überblick über Spielgeschehen.

STRECK BRIEF

PC-ENGINE

Grafik: 73%

Sound: 76%

POWER WERTUNG: 70%

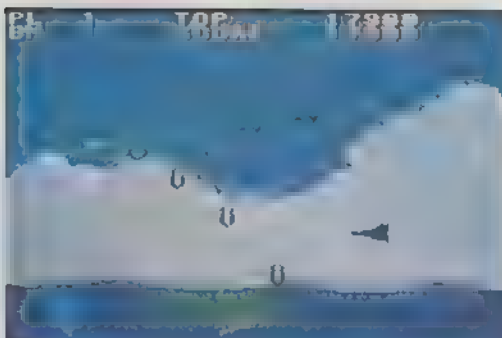
Genre: Action

Hersteller: Hudson / Zuka Preis: 100 Mark

70%



Große Sprites, kleines Spiel. Veigues (PC-Engine)



Tu mir nichts, dann tu ich Dir auch nichts (Sega)

## TAKTISCHER TOLPATSCH

## Veigues Tactical Gladiator

Ihr steuert in "Veigues" einen dicken Kampfröbster, der mit einem Maschinengewehr im Brustkorb, einer feinen Kanone im rechten, einem Supergewehr im linken Arm und Stiefeln mit Düsenantrieb ausgestattet ist. Mit diesem Waffenarsenal müßt ihr Euch durch ein gutes Dutzend horizontal scrollender Levels prügeln und schießen.

Euer Roboter wird auf seiner Reise von allerlei finsternen Feinden angegriffen — Panzer, Roboterfliegen und Laserbarrieren. Mit den Feuerfisten löst ihr jeweils eine der Waffen in den Armen Eures Roboters aus, ein Druck auf beide Tasten gleichzeitig und das MG in der Blech-

brust fängt an zu schießen. Mit dem Steuerkreuz laßt ihr das Robotersprite laufen, hüpfen oder um die eigene Achse drehen. Zwei Anzeigen geben Euch Aufschluß über den Zustand Eurer Schutzschilde und die Sprungkraft Eurer Stiefel. Sinkt die Schutzschildenergie auf null, verliert der Roboter erst seinen Kopf, dann die Arme und löst sich nach dem Verlust aller Gliedmaßen in Wohlgefallen auf. Erst wenn alle Teile zerstört sind, büßt ihr das einzige Bildschirmleben ein. Am Ende einer Spielstufe kann man mit Bonuspunkten seine Düsen und die Schilde verstärken. mh

Auf den ersten Blick sieht "Veigues Tactical Gladiator" recht imposant aus. Mächtig große Sprites bewirken das bunte Ballergeschehen. Der gute erste Eindruck verfälscht allerdings schon nach dem Anspielen die Steuerung des eigenen Roboterspielcharakteres. Die Fingerakrobatik aus, die feindlichen Formationen sind

Na ja



so willkürlich, daß Ausweichen unmöglich ist. Außerdem steigt der Schwierigkeitsgrad von Veigues nach und nach an, bis er so stark ist, daß der Spieler völlig frustriert sein kann. PC-Engine aus dem Fenster!

Einzig die Idee mit dem Auftreten des Roboters durch Punkte ist recht reizvoll.

## LOOKING FOR FREEDOM

## Freedom Fighter

Viel fehlt nicht, dann wird aus Segas "namenlos" "Freedom Fighter" kurzerhand eine Spielautomatenumsetzung. Man denke sich ein "P 47" vor den Titel und — schwuppdwupp — die Arcade-Adaption ist da. Levelaufbau und Angriffformationen erinnern zum Teil frappant an Jalecos "P 47 Freedom Fighter".

Im flotten Links-Rechts-Scrolling düst ein Abflieger über feindliches Gebiet. Um die je nach Level unterschiedliche Landschaft zu genießen, bleibt dem Pilot allerdings kaum Zeit. Praktisch ohne Unterlaß stürzen sich gegnerische Flugzeuggeschwader auf den einsamen "Freiheitskämpfer". Zusätzlich wird aus vorbeizuckern den Schiffen und U-Booten

das Feuer eröffnet oder Bodenstationen schicken hartnäckige Raketen auf die Reise. Zum Glück haben die Programmierer die Ungerechtigkeit dieser fatalen Lage erkannt und für Abhilfe gesorgt. Manche feindlichen Flugzeuge lassen nach deren Abschluß Kapseln mit Extrawaffen fallen, die dann herrenlos in der Luft schweben. Je nachdem, welche Kapsel man aufnimmt, wird die Bewaffnung des eigenen Jägers auf verschiedene Weise verstärkt. Zur Auswahl stehen Streuschuß nach vorne, Bomben nach unten, Rundumschuß und eine ferngesteuerte Granate, die wenige Meter vor dem Flugzeug explodiert. Drei Schwierigkeitsgrade regeln den Ausstoß an feindlichen Schüssen. mg

Der Geschmack von Freiheit und Abenteuer bleibt hier ab und zu auf der Strecke. Die Angriffformationen sind redig, teilweise ziemlich einfallslos gestaltet. Doch bevor einem die aufkommende Länge weile gänzlich eingeht, hat, ist der Level meist beendet. Dann gibt's meistens neue Grafik und ein paar

Geht so



schwungvollere Gegner. Die Auswahl an Extrawaffen ist dagegen ordentlich und erlaubt durchaus taktische Spielchen. Größere Flackerionen bleiben aus. "Freedom Fighter" ist braver Durchschnitt für Baller-Freaks. Überlegenheits-Fighter sollten sich lieber an "R-Type" halten.

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Victor Zirk-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

43%

Grafik: 54%

Sound: 48%

POWER WERTUNG: 43%

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Sega, Zirk-Preis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTEM

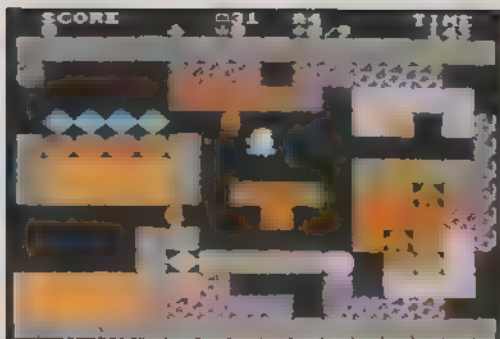
57%

Grafik: 61%

Sound: 40%

POWER WERTUNG: 57%





Das Graben ist des Robots Los (Nintendo)

## DIAMONDS ARE FOREVER

# Crystal Mines

Auf der Suche nach funkelnden Diamanten budelt sich ein kleiner Roboter durch eine Höhle voller Hindernisse. Hat er alle Diamanten eingesammelt, öffnet sich das Tor zum nächsten Level. Dabei muß er aufpassen, daß er ein Zeitlimit nicht überschreitet. Sollte Euch das Spielprinzip bekannt vorkommen, so habt Ihr richtig geguckt: der Klassiker "Boulder Dash" läßt grüßen. Nur daß diesmal statt eines kleinen Männchens ein Roboter durchs Labyrinth schlägt.

Es gibt im Geschicklichkeitsspiel "Crystal Mines" neben Diamanten andere lohnenswerte Gegenstände, die entweder das Punktekonto aufräumen oder dem Roboter Schutz geben — die Diamanten werden nämlich

von den verschiedenartigsten Monstern bewacht. Manche Extras liegen unter Erdfeldern versteckt, die man erst wegballem muß. Leider hilft die Bordkanone nichts gegen die Monster. Denen muß man schon einen Stein auf die Ruhe fallen lassen oder sie gezielt in eine Explosion locken. Ab und an findet man einen Vorrat TNT, mit dem man das festgebackene Erdreich wegsprengt und so an die Diamanten kommt. Diese praktischen Sprengstoffe gibt's in 3er, 5er und 10er-Packungen. Insgesamt wartet 100 Level auf den Roboter, zwei Spieler können hintereinander antreten. Da die Levels groß sind und man nicht alle mit dem ersten Leben schafft, kann man beliebig oft "Continue" anwenden, al-

Ein klassisches Spielprinzip garantiert noch lange keinen Hit. Das merkt man an Crystal Mines recht deutlich: denn das Vorbild Boulder Dash spielt sich um eine ganze Klasse besser. Zwar hat man viele nette Ideen addiert, aber der Spielfuß ist auf Dauer zu zäh um Begeisterung aufkommen zu lassen. Außerdem spielt

Gehst so



sich Crystal Mines in den ersten Levels recht simpel, so daß man mehr aus Fehlern als aus Hekeln lernt. Wer ein nettes, nicht zu schweres Geschicklichkeitsspiel für sein Nintendo sucht, sollte Crystal Mines testspielen.

Fazit: Nicht gerade ein Adrenalin Schub, aber noch keine Schlaftablette.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Color Dreams, Zuka Press, 80 Mark

NINTENDO

84%

Grafik: 40%

Sound: 26%

POWER-WERTUNG: 64%

## Paradise of Games

Computer Software Vertriebs GmbH

Baderstr. 13, 8000 München 5

Telefon: 089 2011935

Fax: 089 2012469

Ihr professioneller Partner  
für Computerspiele

Versand und Laden!

Wir liefern per Nachnahme  
"VERSANDKOSTENFREI" AUS!

### Spiele für Amiga

688 Attack Sub	79,00
Champions of Krynn, 1 MB	79,00
East vs. West Berlin	79,00
Impenium	79,00
Indiana Jones	79,00
Khalaan	79,00
Kick off 2	69,95
Klax	54,95
Kult (solange Vorrat reicht)	24,95
Larry 1	54,95
Larry 2	99,00
Larry 3	109,00
Legend of Faerghaul	89,00
Manhunter San Francisco	89,00
Mania Mansion	79,00
Midwinter	79,00
Might and Magic 2	89,00
Pirates	79,00
Projectyle	79,00
Purple Saturn Day	
(solange Vorrat reicht)	29,95
Thief Forest Hour	89,00
Turman	59,95
Red Storm Rising	79,00
Sim City	89,00
Ureca	89,00

Wir führen auch Spiele  
für Atari ST und IBM-PC

Dies ist nur ein Auszug aus unserem  
Programm!

Preise und Versandkosten vorbehalten

Unser Telefon:

089/2011935





### Gauntlet III

Das Monster Gameplay in dunklen Labyrinth geht in die Spezialität für das Lynx wurde vom Kult Spielautomaten "Gauntlet" eine neue Version programmiert. 40 große Levels, die in alle Richtungen scrollen, sind mit unzähligen Monstern und bis zu vier Kämpfern besetzt. Man darf aus diesen Charakteren Sachen Geschwindigkeit, Stärke und Schießkraft unterschiedlich gut ausschütten. Vom Wizard bis zum Punkrockstar ist für jeden Geschmack der passende Typ da.

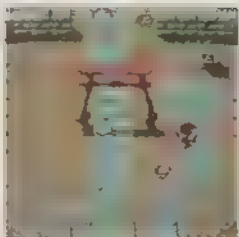
Für das Spiel ist eine gute Maus erforderlich. Man kann aber auch ohne Maus spielen, aber dann ist das Spiel sehr langsam. Man kann auch ohne Maus spielen, aber dann ist das Spiel sehr langsam. Man kann auch ohne Maus spielen, aber dann ist das Spiel sehr langsam.

Wie gut eure Spielfigur gerade ist, lässt sich durch den Gegenstand, den ihr im Verlauf des Spiels aufgesammelt habt, sehen. Sie wird wieder abgelegt oder eingesetzt. Als Besonderheit muß man das Lynx-Konsole hochkant halten, um Gauntlet III zu spielen. Die Konsole muß in die richtige Position gebracht werden, sonst wird das Spiel nicht funktionieren.

Man kann die Grafik nicht mit dem Arcade-Spiel vergleichen. Die Spielcharaktere sind nicht allzu unterschiedlich. Die Stimmung potenziert sich allerdings, je mehr Personen mitmachen. Kein Flop, aber nicht der erste Sommer-Hit.

Genre Action  
Hersteller: Epyx  
Zirka-Preis: 80 Mark

**LYNX 57%**  
Grafik: 58% Sound: 50%  
POWER-WERTUNG: 57%



### Kikikaikai

Das Spiel "Kikikaikai" ist eine Konkurrenz Ballerspiele. Man mußte ihm ziemlich flau in der Magengrube.

Genre Action  
Hersteller: Taito  
Zirka-Preis: 100 Mark

**PC-ENGINE 47%**  
Grafik: 50% Sound: 51%  
POWER-WERTUNG: 47%



### Qix

Sieben Jahre hat es gedauert, bis das Spiel "Qix" auf dem Markt war. Es ist ein Spiel, das man nicht mit dem Arcade-Spiel vergleichen kann. Die Spielcharaktere sind nicht allzu unterschiedlich. Die Stimmung potenziert sich allerdings, je mehr Personen mitmachen. Kein Flop, aber nicht der erste Sommer-Hit.

Genre Geschicklichkeit  
Hersteller: Nintendo  
Zirka-Preis: 50 Mark

**GAME BOY 58%**  
Grafik: 18% Sound: 31%  
POWER-WERTUNG: 58%



### Golf

Die Sportspieler unter den Game Boy-Besitzern dürfen sich auf Nintendos "Golf" freuen. Das Spiel hält locker mit den meisten Computergames ab. Man darf aus diesen Charakteren Sachen Geschwindigkeit, Stärke und Schießkraft unterschiedlich gut ausschütten. Vom Wizard bis zum Punkrockstar ist für jeden Geschmack der passende Typ da.

Da man auf dem Weg zur Schule oder während einer kurzen Bahnfahrt kaum etwas anderes machen kann, ist das Spiel ein guter Begleiter. Man kann es auch ohne Maus spielen, aber dann ist das Spiel sehr langsam.

Genre Sport  
Hersteller: Nintendo  
Zirka-Preis: 50 Mark

**GAME BOY 72%**  
Grafik: 69% Sound: 40%  
POWER-WERTUNG: 72%



### Pitman

Ähnlich wie bei "Flappy Special" muß man bei "Pitman" durch geschicktes Schießen von Blocken Löcher auf der Spielfläche stopfen. Nur so erreicht man die richtigen Bösewichter und kann ihn von der Plattform schubsen. Insgesamt stehen 100 Levels zur Auswahl, ein Paßwort und eine Zeitdrehung. Mit dem eingebauten Editor lassen sich eigene Knobel Levels entwerfen. Wer sich gerne aufs Grubeln konzentriert (ohne ständig "Feind-Flucht"), wird hier anständig belohnt.

Genre Denkspiel  
Hersteller: Ask Kadansha  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 66%**  
Grafik: 41% Sound: 35%  
POWER-WERTUNG: 66%



### Boxing

Mit "Boxing" dürfen auf Nintendos Hosentasten-Konsole nun auch die Faust geschwungen werden. Die Grafik ist wirklich beeindruckend. Ihr sollt Ring und Gegner aus der Sicht Eures Kämpfers und bedient mit den beiden Feuerknöpfen, die eine behandschulte Faust. Das Schlagen mit dem Computergegner fällt aber zu einfach aus. Viel mehr als ständiges "Feuerknopf-schnell-Drücken" ist gefragt, je länger die Ruhepause nach einem Schlag dauert, desto höher ist die Chance, den Gegner zu schlagen.

Genre Sport  
Hersteller: Tonkin House  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 44%**  
Grafik: 60% Sound: 46%  
POWER-WERTUNG: 44%



Bis Ende des Jahres sollen zehn Color-Dreams-Titel erhältlich sein



Crystal Mines ist eines der ersten Spiele von Color Dreams

## Offizielle Lizenznehmer für das Nintendo Entertainment System gibt's viele. Nur wenige versuchen ihr Glück auf eigene Faust. Die amerikanische Firma Color Dreams ist eine der Ausnahmen.

Der Dornröschenschlaf des Nintendo Entertainment Systems (kurz NES) scheint nun in Deutschland endgültig beendet. Nachdem Konami (siehe Bericht in dieser Ausgabe) und Acclaim den Vertrieb ihrer Spiele für das NES in die eigene Hand genommen haben, sind auch die ersten "inoffiziellen" Module für das NES bei uns erhältlich.

Die "Meuterei" gegen das gigantische Nintendo-Reich wurde — wie erwartet — in Amerika in ihrer Blütezeit erreicht. Dort schaffte es eine kleine Firma, Spiele für das NES zu programmieren und diese zu veröffentlichen. Um das Sensationelle an dieser Tatsache zu verstehen, muß man wissen, daß normalerweise erst ein Lizenzvertrag mit Nintendo einer Firma das Recht einräumt, Spiele für das NES zu entwickeln. Sind diese nach Ansicht der Softwarefirma fertig, muß Nintendo sein "Ja-Wort" zur Veröffentlichung geben. Fällt das Produkt bei dieser Qualitätsprüfung durch, war außer Spesen nichts gewesen. Doch selbst wenn das Spiel diese Hürde genommen hat, wird man es noch lange nicht im Kaufhausregal finden. Erst muß eine bestimmte Menge an Modulen bei Nintendo Japan bestellt werden. Denn alle Module werden zur Zeit ausschließlich von Nintendo in Japan gefertigt. Vom Tag der Bestellung bis zur Auslieferung

kann mitunter über ein halbes Jahr vergehen. Es versteht sich von selbst, daß Nintendo all diese "Dienstleistungen" nicht umsonst bereitstellt. Allein für das Qualitätssiegel "Official Seal of Quality", das auf allen "offiziellen" Spielen für das Nintendo-System zu finden ist, müssen angeblich pro Modul 2 Dollar an den "Hausherren" überwiesen werden.

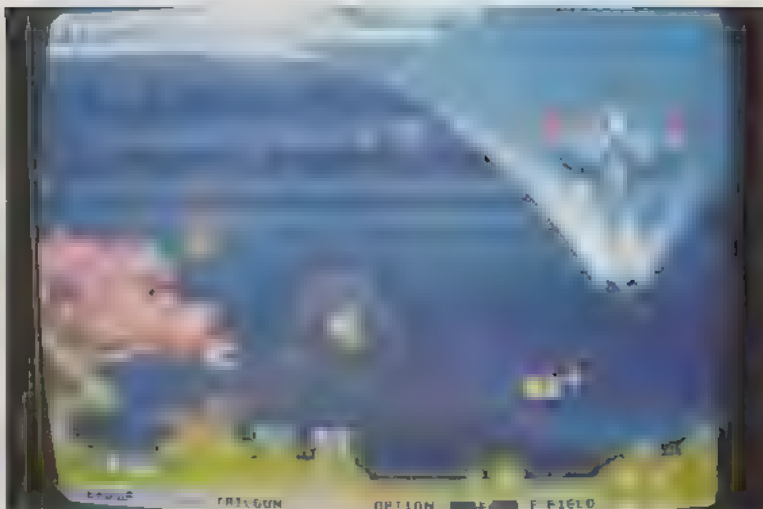
Angesichts dieser Tatsachen wundert es nicht, daß einige Firmen lieber auf die Unterstützung von Nintendo verzichten wurden. Doch leider ist dieser Weg mit Hindernissen und Stolpersteinen nur so gepflastert. Eine der wenigen Firmen, die sich durchgesetzt hat, ist Color Dreams. In Amerika ist sie bereits etabliert und hat ca.

20 verschiedene Module im Angebot. Seit kurzem wird Color Dreams auch im deutschsprachigen Raum fachmännisch vertreten. Die Firma Video Electronic hat sich die Vertriebsrechte gesichert. Das Hamburger Unternehmen tummelt sich bereits seit einigen Jahren erfolgreich auf dem Videospielemarkt. Gestartet hat man als Spezialversender für Videospiele (damals noch mit Colecovision und Intellivision im Angebot). Später lagen die Hauptaktivitäten beim Atari VCS 2600-Videospiel. Als exklusiver Distributor der Activision-Module (u.a. "River Raid II", "F14 Tomcat") hat man bereits Kontakte zu den großen Kaufhäusern und Versandhäusern geknüpft.

Vier Titel, selbstverständlich mit deutscher Anleitung, sind in diesen Tagen an den Fachhandel ausgeliefert worden. Bis Ende des Jahres sollen es ganze zehn Spiele sein, die zum Preis von ca. 80 Mark erhältlich sind. Für die Zukunft haben sich Color Dreams und Video Electronic vorgenommen.

In der Entwicklungsabteilung wird fleißig an einer "Super Cartridge" für das NES gearbeitet. Das Besondere an diesem Modul ist der Zusatz-Prozessor, der auf der Platine schlummert. Dafür vorgesehen ist ein Z80-Chip, wie er z.B. im Sega Master System oder dem Schneider-CPC-Computern steckt. Dank dieser Extra-Power wird zwar nicht die Auflösung des NES erhöht, dafür können mehr Farben gleichzeitig dargestellt werden. Außerdem steigt die Anzahl der Sprites, die flackerfrei über den Bildschirm huschen, gewaltig. Schnelle 3D-Grafik ist ebenfalls kein Wunschtraum mehr und sogar Digi-Sound in Hi-Fi-Qualität rückt in erreichbare Nähe. Preislich sollen die "Deluxe-Module" etwa um 130 Mark angesiedelt sein. Neben dem Nintendo-System wird seitens Color Dreams demnächst auch das Sega Mega Drive unterstützt. Man darf gespannt sein, ob die Aktivitäten von Color Dreams den Eigentümern goldene Träume oder Alpträume bescheren. mg

**M**it der "Gradius"-Saga hat Konami die Ära der Extrawaffen-haftigen Baller spiele eingeläutet. Vielleicht gelingt es der Firma, mit ihrem neuesten Streich "Parodius" wieder ein Zeichen zu setzen. Manche Arcade-Freaks werden ganz schön verdutzt schauen, wenn sie Parodius zum ersten Mal in Aktion sehen. Wie der Name schon vermuten lässt, ist das Spiel eine humorvolle Parodie auf ein ganz bestimmtes Genre. Die Ballerspiele werden auf die Schippe genommen. Glaubte man zu Beginn noch, "Salamander II" oder "Gradius IV" vor sich zu haben, bilden sich spätestens bei der Auswahl des Raumschiffs' samt Bewaffnung erste Sorgenfalten auf der Stirn. Neben dem erprobten Gradius-Abfangjäger stehen nämlich drei weitere Spielfiguren zur Wahl: wie wäre es mit einem Tintenfisch oder einem



Nicht erschrecken, wenn bei Parodius der Baum links plötzlich anfängt zu 'aufen'.



Premiere: ein lanzender Erdgegner bei "Parodius".



Neue Levels bei "Boulder Dash Part Two".

kleinen Pinguin? Jedes Mitglied des Quartetts hat andere Extrawaffen zu bieten, die in bekannter Gradius-Manier anzuwählen sind. So kann es schon mal passieren, daß Euer Flug-Insekt plötzlich mit Boxhandschuhen um sich schlägt oder ein Megaphon als "Beinahe-Smarbomben" fungiert.

Auch beim Level-Design wurde mit Gags und Insider-Anspielungen nicht gespart. Die Feinde sind längst keine Aliens mehr. Eine Bauchtanzlerin, die sich geschmeidig über den Bildschirm bewegt, konnte man in noch keinem Baller-Spektakel bewundern. Auch ein gutes Dutzend Kußmünder, die mit Gebissen um sich werfen, sind neu. Diese Linie zieht sich durch das ganze Spiel. Glücklicherweise findet darunter der Spielwitz überhaupt nicht ganz im Gegenteil. Im

Vergleich zu "Gradius II" macht Parodius viel mehr Spaß und ist sogar etwas einfacher. Selbst Anfänger erreichen mit wenig Übung bereits den dritten Level. Da stört es kaum, daß Parodius technisch nicht ganz auf dem neuesten Stand ist. Wenn sich sehr viele Sprites auf dem Bildschirm tummeln, wird der Automat gehörig langsamer — was dem Spieler zugute kommt, da er besser ausweichen kann.

Wer bei dem Wort "Action" nicht schreiend die Wohnung verläßt, der sollte unbedingt probespelen. Vor allem die "Gradius"-erfahrenen Spieler, die sich mit dem Genre etwas auskennen, werden entzückt sein und an manchen Stellen herzhaft lachen. Nicht zuletzt wegen der fabelhaften Musik, die praktisch ausschließlich aus Klassik-Stücken besteht.





Eine Striptease-Tänzerin bereitet Probleme



Simple Metzel-Orgie: Talto's "Thunderfox"



Diese wurden allerdings geknackt, verunstaltet und bilden mit der detailreichen und witzigen Grafik eine perfekte Einheit. Parodius ist eine Pracht-Parodie.

Talto hat mit seinem jüngsten Sproß leider nicht ins Schwarze getroffen, obwohl der Bildschirm bei "Thunderfox" fast nur mit Explosionen, Feinden und Schüssen gefüllt ist. Als Mitglied einer Antiterror-Einheit wird vor horizontal schwebender Landschaft erbittert mit Hunderten von feindlichen Soldaten, Panzern und Jeeps gekämpft. Dazu sind drei Feuerknöpfe nötig, einer zum Springen, einer zum Zuschlagen im Nahkampf und mit dem dritten werden die Extras aktiviert: Flammenwerfer, Ma-

◀ Die "Boulder Dash"-Landkarte und ein Intro-Bild von "Parodius"



Die Kußmunder warten im vierten Level auf den "Parodius"-Spieler

Warum müssen Spiele immer so bierernst sein? Konami beweist mit "Parodius", daß auch witzige Arcade-Automaten spielerisch gehaltvoll sein können.

schengewehr oder Handgranaten bieten sich zu diesem Zweck an. Im weiteren Spielverlauf darf der eiserharte Streiter selber im Jeep fahren oder sich ans Steuer eines Schneeböckers setzen.

Thunderfox spielt sich beinahe so stumpfsinnig wie sich das Szenario anhört. Wer's gern hektisch hat und sich an brutalen Soldaten, Metzeleien erfreuen kann, der soll damit glücklich werden. Eine spielerische Linie konnten wir nicht entdecken. Allenfalls der blutige rote Faden war kaum zu übersehen. Selbst der Zweispieler-Modus rettet wenig.

Umso mehr hat uns die dritte Arcade-Neuerheit begeistert — und überrascht. Rockford ist wieder da. Der legendäre Held aus unzähligen "Boulder Dash"-Spielen feiert ein Comeback. Data East hat sich die Lizenz gesichert und präsentiert "Boulder Dash Part Two" als Automat. Dabei behielt man das Spielprinzip größtenteils bei; nur einige Spielelemente sowie Grafik und Sound wurden einer Frischzellenkur unterzogen. Rockford darf sich eine von fünf Wel-

ten des sich aus jeweils vier Levels zusammensetzen aussuchen. Die sechste Welt bleibt so lange verschlossen, bis die anderen geöst wurden.

Neu sind u.a. Schildkröten, die sich im schlafenden Zustand problemlos umher-schubsen, assen. Wachen sie auf, sollte man sie besser nicht berühren. Außerdem gesichtet: Schlangen und Plize. Da einem beides nicht sehr freundlich gesinnt sind. Die Levels sind größtenteils neu konstruiert, auch wenn uns der eine oder andere verdächtig bekannt vorkam. Eines haben sie alle gemeinsam: Das Ziel mit ist verdammt knapp bemessen. Wer sich näher Spielstoffe nicht auskennt, der hat wenig Chancen. Zum Glück kann man (auf Kosten eines Lebens) an der Stelle weitermachen, wo dank der erbarmungslosen Uhr die Diamantensuche endete. Wer durch fallende Felsbrocken oder flinke Feinde im Leben eingebußt hat, der muß leider den Level von vorne beginnen. Netterweise wird die Anzahl der nötigen Diamanten, ehe sich der Ausgang auftut, nicht zurückgesetzt. mg

Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Boulder Dash	Data	Ein Spielprinzip, das sich seit Jahrzehnten nicht ändert	empfehlenswert
Par Two	Konami	Ein Spielprinzip, das sich seit Jahrzehnten nicht ändert	empfehlenswert
Thunderfox	Talto	Ein Spielprinzip, das sich seit Jahrzehnten nicht ändert	u. Fans

Die Rangfolge nach Wertungen: 1 = sehr empfehlenswert, 2 = empfehlenswert, 3 = durchschnittlich, 4 = mäßig, 5 = nicht empfehlenswert



COMPACT DISC



**Jeff Lynne:**  
**Armchair Theatre**

als Kopf des ELO Light  
Pop-Geschichte f... dem ELO-En  
und dem Mitwirken bei den Travelling  
Wildburles legt Lynne jetzt ein Solo  
Album vor das hiesigen Man  
verdient Er sp  
... kompo  
Unkompl... Melodien die den alt  
E.L.O.S... erhellend ähnlich kin  
gen sch... der Allmeister m  
... dem Armel

Reprise 7599-26184-2  
37:05 Minuten / 11 Tracks  
**POWER WENTUNG:**  
empfehlenswert

**COMPACT DISC**



## Alabama: Pass it on down

erfolgreichsten (n. Jahrzehnts 40 verkaufte Platten) widmen sich auf d. neuesten CD dem Thema Umweltschutz. Aussergewöhnlich gab es zur C.D. auch noch eine Schallplatte mit schwärzeren und traurigeren

RCA 2108-2-R (USA)  
45.14 Minuten / 12 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

COMPACT DISC

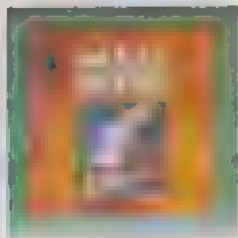


## Madonna: I'm invincible

Die Überraschung ist g  
kamigen Dance Songs verbr  
na auf "I'm Breathles  
Swing  
Voyeur  
gut bis laabelhaft  
gier, und die Interpretation g  
das hätte man Madonna  
o, d. Best  
Hessische Dan  
S. 11

Sire/Warner 7599-26209-2  
45 08 Minuten / 12 Tracks  
**MURIN WENTLING**  
empfehlenswert

**COMPACT DISC**



## Big Country: Through a Big Country

... ..

Mercury 846 022-2  
76 47 Minuten / 17 Tracks  
**FIVEGUITARS**  
empfehlenswert

COMPACT DISC



## Bad Company: Holy Water

Was die Routine von Bad Company auf ihrem neuen Album assig herin erspielen sollte so manchem Nachwuchs-Rocker als Anschauungsmaterial dienen. Derber Bluesrock wechselt sich mit Mainstream-Material ab hier und da kommt man um eine Ballade nicht herum. Jochtriebener originell ist das Album nicht, aber es bietet erstklassige Rocksongs mit knackigen Gitarren. Auf keinem der 13 Songs setzen Bad Company einen Synthesizer ein. **4**

Atco/Atlantic 7 91371-2  
53.44 Minuten / 13 Tracks  
**POWER WORTH**  
empfehlenswert

**COMPACT DISC**



## Joe Cocker: Live

Mit seinem knarrenden Organ häutet Haugen Joe Cocker in Konzerten zu Hochform auf. Das neue, wie Album zu Album wuchtiges Hörerelebnis, dessen Klangqualität für eine Live-Aufnahme erstaunlich gut ist (die unvermeidlichen Leichen im Publikum: die bei langsame Musik lautstark dazwischenpfeifen), versetzt gliben, muß man ignorieren) Die gut gemischten Songs stammen zum Teil von Autoren der obersten Goleklasse wie Randy Newman und Bryan Adams. Zwei neue Studio-Aufnahmen rundet das Album ab.

Capitol 7934162  
72:52 Minuten / 15 Tracks  
**POWER WERTUNG**  
empfehlenswert





## Robot-War Gunhed

Mitten im Pazifischen Ozean liegt die einsame Insel 8.JO. Im 21. Jahrhundert wurde auf dieser Insel, dank des neuen Werkstoffs Texmexium, ein riesiger Industriekomplex errichtet. Steuerzentrale und Gehirn dieser Anlage war ein Super-Computer mit Namen Kyrion-5. Kyrion-5 fing irgendwann an, über den Sinn des Lebens nachzugrübeln und erklärte der Menschheit den Krieg. Um Kyrion-5 auszuschalten, sandten die Regierungen der Welt Truppen und Kampfroboter – die "Gunheds" – in die Schlacht.

Die Insel 8.JO liegt nun in Trümmern, Kyrion-5 hat seit einigen Jahren keinen Pieps mehr von sich gegeben und ohne die Industrieanlagen der Insel werden auf der Welt wichtige elektronische Schaltkreise knapp. Eine Gruppe von Schatzsuchern macht sich auf die Socken, um 8.JO einen Besuch abzustatten und mit den dort vorhandenen Mikrochips ein Vermögen zu verdienen. Leider hat Kyrion-5 etwas gegen unbekannte Gäste und schlägt mit einem Bio-Roboter in "Aliens"-Manier zurück. Einer der Söldner bestatet aus Schrottteilen, die aus dem Roboter-Krieg übriggeblieben, einen funktionierenden "Gunhed" zusammen und gibt damit Kyrion-5 Saures.

Die Überraschung in der Redaktion war groß: Ein Videofilm zum PC-Engine Spiel "Gunhed". Allerdings entpuppte sich der Film mit dem vielversprechenden Titel als zusammengefügter High-Tech-Murks, der sich temporeich wie eine mongolische Rennschnecke präsentierte. Die Dialoge quälten sich dahin, der Handlungsfaden macht Sprünge wie ein Hürdenläufer und der einzige Lichtblick ist der tolle Kampfböter. *mh*

**Regie:** Masato Harada  
**Produzent:** Tomoyuki Tanaka, Eiji Yamaura  
**Drehbuch:** Masato Harada, James Bannion  
**Darsteller:** Masahiro Takashima, Mickey Curtis, Brenda Bakke  
**Laufzeit:** ca. 92 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 16 Jahren  
**Videoanbieter:** VPS  
**POWER-WERTUNG:**  
für Fans



## The Abyss

Als ein amerikanisches Unterseeboot in 600 Meter Tiefe, rätselhafter Weise außer Gefecht gesetzt wird, ist die Panik im Pentagon groß. Zwar sorgt man sich auch um die Besatzung, doch besonders die über 100 nuklearen Sprengköpfe an Bord verursachen starkes Magengrimmen. Nichts liegt näher, als die Russen für den vermeintlichen Unfall verantwortlich zu machen.

Zum Glück gendelt gerade eine neuartige Unterwasser-Anlage in der Nähe der Unfallstelle im Meer herum. Zusammen mit einem Marine-Elektro-Team (Iskalt und hart wie Grant) nimmt man Kurs auf die U-Boot. Ein aufkommender Hurricane sorgt schließlich dafür, daß der Kontakt zu den Helfern an der Wasseroberfläche abbricht und die knapp ein Dutzend Leute auf sich alleine gestellt sind.

Seltsame Dinge passieren, merkwürdige Geschöpfe zeigen sich einigen Besatzungsmitgliedern. Das Taucherteam und die Marinejungs ziehen daraus allerdings verschiedene Schlüsse: Die Soldaten, allen voran der langsam, aber sicher durchdringende Captain, sehen überall die Russen lauern, die anderen schwören auf Außerirdische. Im Lauf der Zeit droht die Situation zu eskalieren. Schließlich taucht der Chef des Taucherteams der Lösung des Rätsels entgegen – so tief wie noch nie ein Mensch vor ihm getaucht ist.

Der Unterwasser-Thriller "The Abyss" war einer der Kinokrüller des letzten Jahres. Atemberaubend sind die visuellen Spezial-Effekte, für die er zu Recht einen Oscar bekam. Zum Glück ist auch die Story fesselnd und mitreißend erzählt, so daß kaum Langeweile aufkommt. Voll zur Geltung kommen die grandiosen "Special Effects" allerdings nur in einem großen Kino. *mg*

**Regie:** James Cameron  
**Produzent:** Gale Anne Hurd  
**Drehbuch:** James Cameron  
**Hauptdarsteller:** Ted Harris, Mary Mastrantonio, Michael Biehn  
**Laufzeit:** 132 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 12 Jahren  
**Video-Anbieter:** 20th Century Fox  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert



## Das Star Trek Universum

Wer keine Episode der "Raumschiff Enterprise"-Abenteuer versäumt hat, der darf sich freuen. Neben amüsanten und interessanten Insider-Stories wird in diesem Taschenbuch der Inhalt aller Episoden erzählt. Infos über die fünf Kinofilme und die Neuauflage "Star Trek: The Next Generation" (fällt übrigens ab August im ZDF) sind ebenfalls mit von der Partie. Das Buch ist als Lese-Lektüre und Nachschlagewerk zu empfehlen. *mg*

**ISBN:** 3-453-03901-7  
**AUTOR:** Ralph Sander  
**Verlag:** Heyne  
**Preis:** 16,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert



## Welt in den Lüften

Wie verändert sich das menschliche Leben unter extremen Bedingungen? Larry Niven geht auf in seinem neuen Roman dieser Frage nach. Riesige, schwebende Pflanzen haben sich in einer Gaswolke um einen Neutronenstern gebildet. Auf diesen grünen Inseln sieht man die Überlebenden einer Meuterei. Ihr abgeschiedenes, ruhiges Dasein wird jäh unterbrochen, als sie in ihrer Welt fremde Lebewesen entdecken. *vw*

**ISBN:** 3-404-24121-5  
**AUTOR:** Larry Niven  
**Verlag:** Bastei Lübbe  
**Preis:** 8,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
für Fans



## Charity

Im Jahre 1998 taucht am Rande unseres Sonnensystems ein fremdes Raumschiff auf. Es antwortet nicht auf Funkanfragen oder andere Signale, rast aber mit unglaublicher Geschwindigkeit auf die Erde zu. Es wird eine Elitegruppe der Space Force zusammengestellt, welche dem Schiff entgegenfliegt und es untersuchen soll, um gegebenenfalls Kontakt mit möglichen Außerirdischen aufzunehmen. Der Anführer der Gruppe ist Captain Charity Laird, eine Frau, der beste Pilot der Space Force.

Das riesige Schiff gibt auch beim Näherkommen keinen Mucks von sich. Ein Teil der Gruppe wagt sich in das Innere des Schiffs. Sie finden eine riesige Halle, mit merkwürdigen, auf dem Boden montierten Gebilden vor. Ansonsten ist die Halle völlig leer. Keine Aliens, keine Antriebsaggregate, keine Navigationskontrollen – nichts.

Es kommt, wie es kommen muß: Das Schiff landet auf der Erde. Keiner rechnete jedoch damit, daß aus dem Schiff Horden spinnenähnlicher Monster kriechen würden, die alles und jeden angreifen. Wer ahnte denn schon, daß diese merkwürdigen Gebilde reissige Teleporter sind. Charity gerät in einen Strudel von Ereignissen. Sie soll sich von New York aus zur Space-Force-Hauptbasis durchschlagen, um dort den amtierenden General zu unterstützen. Ihr Weg führt sie durch ein zerbrochenes Amerika, in dem sich die Menschen in einem ausschließlichen Kampf den Aliens stellen. Die Space-Force-Basis wird jedoch kurz nach Charlys Ankunft eingenommen, so daß ihr einziger Ausweg die noch in der Erprobung befindliche Kälteschaltkammer ist.

Wer gerne actionreiche und mitreißend erzählte Science-fiction liest, der sollte sich an Charity versuchen. Einmal angelaufen zu lesen, trennt man sich ungern von der spannungsgeladenen Lektüre. Neben dem ersten Buch "Die beste Frau der Space Force" gibt es bisher vier Folgebände. *ht*

**ISBN:** 3-404-23096-5  
**AUTOR:** Wolfgang Huhnbain  
**Verlag:** Bastei-Lübbe  
**Preis:** 6,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

Schwert-Schwung:  
"Rastan II" greift  
die PC-Engine-  
Besitzer an.



Abenteuer-Aufbruch: "Operation Stealth" bietet eine spannende Story



Krimi-Kutisse: Hobby-Detective dürfen "Murder" entgegenfeiern

In knapp einem Monat ist es wieder soweit: Die neue **POWER PLAY** liegt am Kiosk. Im großen Testteil werfen wir u.a. einen Blick auf U.S. Gold's spannendes Mörderspektakel **"Murder"**. Außerdem dürfte das Adventure **"Operation Stealth"** endlich testbar sein. Eventuell werden wir Euch über das Science-fiction-Spektakel **"Space Quest IV"** berichten können. Wer bei schwierigen Spielen nicht weiterkommt, dem seien unsere 32 Seiten mit Power-Tips ans Herz gelegt. An der Videospiele-Front stehen Tests von **"Super Monaco Grand Prix"** fürs Sega Mega Drive und das Master System an. PC-Engine-Fans dürfen sich auf die Umsetzung des Klassikers **"Xenious"** freuen und mit **"Rastan Saga II"** durch den Urwald waten. Außerdem berichten wir über Segas tragbares Handheld-Videospiel, den **"Game Gear"**. Für Nintendo-Besitzer wird's ein beinhardter Monat: **"Double Dragon II"** kommt.

POWER  
PLAY

10.

erscheint am

14. September 1990



# Ultima V

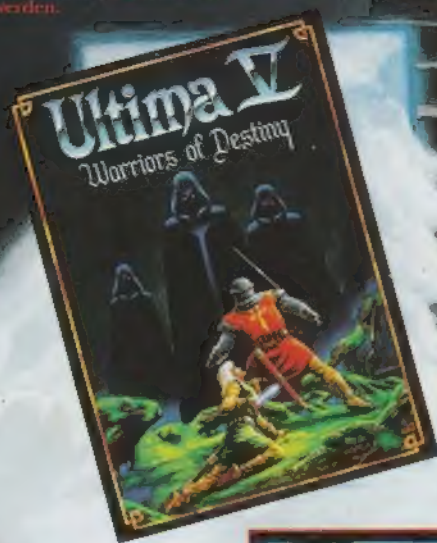
Das Warten ist vorbei – doch das Abenteuer beginnt erst!

Mehr als zwei Jahre war es in Arbeit. Jetzt endlich setzen die Warriors of Destiny im Bereich der Rollenspiele einen völlig neuen Standard: eine detaillierte Reise in die Welt des Rollenspiels verbunden mit einem spannenden Abenteuer.

Ultima V ist für jeden Typ von Rollenspieler geeignet. Warriors of Destiny wird den Neuling fesseln und den Experten herausfordern.

Höhepunkte von Ultima V:

- Faszinierende Zweikämpfe verbunden mit tollen Zauberriten.
- Maximierung des Geschicklichkeitsanforderungen.
- Noch bessere Grafiken, Animationen und Sound-Effekte.
- Hunderte von realistischen Gestalten, die Sie immer wieder zu neuen Dialogen und Auseinandersetzungen animieren werden.



**JETZT AUCH  
FÜR AMIGA!**



**ORIGIN  
SYSTEMS INC.**

**RUSHWARE**  
Online with the brand

RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH  
Bruchweg 12B-13B D-40444 Maastricht 27 Telefon 0 21 96-070

Mitglied bei  
A Karsoft, Danus GTH Thal AG

Wollen Sie unsere wertvollen Angebote kennenlernen? Request-Einstreichung von CD-ROM für  
Schulungsbücher in Buchform oder für andere multimediale Produkte.  
Ihre Daten werden sicher, data-secure, geschützt.  
☐ Amiga ☐ IBM  
☐ Sinclair

Name \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ \_\_\_\_\_  
RUSHWARE GmbH  
Bruchweg 12B-13B  
40444 Maastricht 27

Zeit-Geschichte!

# BACK TO THE FUTURE II

III PART



Für Amiga, MS-DOS, Atari ST, C-64 und CPC



Miramirsoft

Amiga Software

